

M.A.X.

MAGAZIN

MÁRCIUS
IV. ÉVF. 3. SZ. 1997. 695FT.

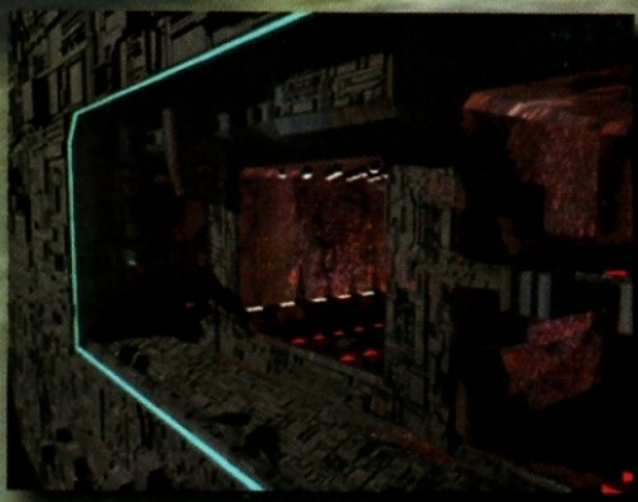


Szenzáció! Jedi Knight és Outlaws előzetesek, Csillagok Háborúja Születésnap Különkiadás!

Cikkek a CD-n: NBA Live 97, Nato Fighters, Imperium Galactica, Star General, Dragon Lore 2 és City Of Lost Children végigjátszás, Játoszható demók: Battle Sport, Chasm (új!), Flip Out!, Jetfighter III, KKnD, Norse by Norse West, M.A.X., MDK, Neophyte, Settlers 2 Mission CD, SimPark, Slamfitt, Sonic and Knuckles Collection, Test Drive: Off Road, Tomb Raider (új!), X-Car, Virtual Pool 95. Előzetesek: Extreme Assault, iF-22, Imperium Galactica, Dark Forces 2, The Last Express, Outlaws. Mozi: A szökés, Dante's Peak, First Kid, Rómeó és Júlia és új Star Wars! Másvilág: Pergamen, X-Music, Pierrrot interjú és egyebek. Multimédia: ABC Profésszor, az anyanvelvtanító program. Mélyvíz: 3D Studio Max plug-in-ek, friss Adaptec, Creative Labs, HP, S3 és Trident Win95-ös driverek, Fractal Detailer és Symantec Norton Antivirus kizpróbalható verzió, PC-X User #3. Olva-sok: soha nem látott mennyiségű, általatok készített és beküldött alkotás. Shareware segédprogramok: McAfee antivirus 3.0!, a képnézegetől és editálók között Jasc Image Robot, FTP, Telnet és IRC kliencek, webgraberek, képlópók, Mpég 3 lejátszók, rendszertesztek, trackerek.



Imperium Galactica



Ahhoz, hogy Tiéd legyen a világegyetem, másoknak is lesz egy-két szavuk.
Imperium Galactica. Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék. Megjelenik márciusban, IBM PC-CDROM-on.

itt az idő

hogy előfizess a
PC-X Magazinra,
mert előbb-utóbb árat
emelünk! Most még

4980 forintért.

2665 forinttal olcsóbban a
tied lehet egy évre a lap
- ráadásul még a
postaköltséget is mi fizetjük!

Rendeld meg,

küldünk befizetési csekket!

Postacímünk:

PC-X Magazin

1537 Budapest

Pf. 386

Telefon: 156-0337, 156-8291,

156-0691, kérd a 321-es vagy

a 322-es melléklet!

e-mail: pcx@idg.hu

Nem lehet igaz, süt a nap és pluszban van a hőmérő! Ez azt jelenti, hogy kibújhatunk odúnkból és újabb akciókkal bombázhatjuk a nagyérdeműt! Egyszámjátékunk óriási sikert aratott, bár TRf-et megint megpróbálták kihozni a sodrából egy-egy érdekesebb megoldással. Tartogatunk még nagy játékokat, IFABO-s akciókat, de ezen még kotlunk egy kicsit, mert megint nagy durranásra készülünk, nem kapkodjuk el!

Sajnos a tavasz azt is jelenti, hogy meglehetősen kevés újdonság van a piacon, mindenki a nyár eleji E3 kiállításra és az őszi ECTS-re spórol. Amióta megszűnt a londoni, tavaszi ECTS, érezhetően lanyhult az érdeklődés a Húsvéti játékok iránt. Persze egyik a másik következménye, a kiállítás is azért létezik csak ősszel, mert a Húsvét környéki játékeladások nem hoznak annyit, mint a koncentrált Karácsonyi láz.

Reméljük, érzitek a különbséget, amint a CD melléklet egyre inkább különálló média lesz: igyekszünk egyre többféle anyagot feltenni, a teljes leírásokat például teljesen „száműztük” a CD-re. TRf heteken át nyúzza a programokat, míg összeáll a teljes tartalom: garantáljuk, hogy a legújabb és csakis a legjobb anyagok kerülnek fel. Akkora halom programból válogatunk, hogy tényleg csak az igényesebbek kapnak helyet.

Itt mondjuk el, hogy a hónapról hónapra történő fejlődés ellenére SEM teszünk aláfestő zenét a CD kezelőfelülete alá: sikerült végre minden problémát kiküszöbölni, a menü szép, reméljük jól kezelhető is. Érthető, hogy semmi kedvünk IRQ összeakadások, lefagyások problémáival szembenézni (megteszi ezt más helyettünk :-). Továbbra is inkább az anyagok minőségére koncentrálnak!

TARTALOM

Hotline News	6
M.A.X	8
Magic the Gathering	10
Flying Corps	12
Dragon Lore II	14
Settlers II Mission CD	15
Jetfighter III	16
Admiral Sea Battle	18
Imperium Galactica	20
és interjú	22
Beavis and Butthead	23
Flip Out	24
Ecstatica II	25
Pierrot interjú	26
Más-Világ	28
VideoCD	30
MPeg Kártyák	31
Dr. Tracker	32
Modem teszt	33
Corel Photo-Paint 7	34
Házi Barkács	36
Web oldal készítés	38
3D Studio Max	40
Aréna	42

Jetfighter III

„Lassan már a csapból is F-22-es szimulátor folyik, miért lenne kivétel a Jetfighter III? Bár igaz, hogy a jó öreg F/A-18 Hornet-et is meglovagolhatjuk. De minek...? Nagy várakozás előzte meg részéről a legendás Jetfighter sorozat harmadik tagjának megjelenését...”



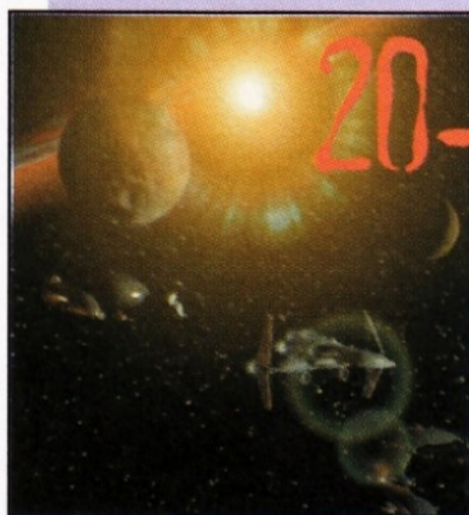
16-17

Imperium Galactica

„Már jelent meg a PCX-ben egy rövid előzetes az Imperium Galactica-ról, amiben tulajdonképpen mindenféléről szó volt, csak éppen a játékról nem. Ezt a hiányt szeretném most pótolni, és igyekszem meglehetősen részletesen elemezni ezt a programot...”



Aztán új grafikus engine-t emlegettek, meg a kor követelményeit. Az intro lenyűgözött, megalapozta a későbbi alaphangulatot is. Szintén felfogható hangulati elemként is a doboz további tartalma. Nevezetesen 12 térkép a hadművelleti területekről, a kézikönyv és egy „Hogyan kell repülni?” típusú könyvecske...”



20-21

Flying Corps

„Ez az a játék, amit már igen régen vártunk – (nagyon) finoman szólva. Majd tavasszal (mármint 1996 tavasszal), legkésőbb ősszel – mondták.

12-13

WEB page csináld magad

„Ez itt a nyitó cikk! Elsősorban Webes kezdőknek és olyanoknak szól, akik passzív felhasználóként már kóstolgatták a szörfözést. Azért remélem, a haladók is találnak benne valami örömet, és ahogy telik-múlik az idő, majd egyre többet. Az Internetnek máris 100 millió körüli felhasználója van, ez számítások szerint évente megduplázódik...”



38-39

Következő számunk 1997. április 8-án, kedden jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs (The Richfielder); pacsirta: Trautmann Balázs (Trau); Művész Úr: Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László; tördelés: Gazdag Erzsé.
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy 322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.
A lap ára 695 Ft, a negyed éves előfizetés 1245 Ft, a fél éves 2490 Ft, az egy éves 4980 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 97.0099
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

TARTALOM



PC-X
MAGAZIN
1997. M á r c i u s
CD-ROM melléklet

M.A.X.

Stratégia, stratégia... Mostanság szinte mindenki valamilyen C&C-szerű építgetős-harcogatós játékot fejleszt. Nincs ez másképp az Interplay háza táján sem.



Dark Forces 2: Jedi Knight

Sajnos úgy néz ki, hogy csak nyáron jelenik meg, de végre van belőle egy jó kis animáció!

Settlers II Mission CD

Mint ahogy az előző számban már hírt adtunk róla, közeledik a Settlers 2 Mission Disk kiadása. Akkor még csak a hír volt, de mostanra a Blue Byte elküldte a majdnem végleges verziót, ami nemsokára már idehaza is kapható. A CD-n találsz hozzá egy kis anyagot...



X-Car

Remek kis autóverseny program készülget a Bethesda gondozásában, egy játszható demót találsz a CD-n. Állítólag még jelentősen változik majd a progí, de azért már a mostani változat is szuper!

GamePort: NBA Live 97, Nato Fighters, Imperium Galactica és Star General cikkek, City Of Lost Children és Dragon Lore 2 (majdnem) végigjátszás, Aréna, cheat kódok, patchek.

Játszható Demók: Battle Sport, Chasm – The Shadow Zone (új!), Flip Out!, Jetfighter 3, KKnD, Norse by Norse West, M.A.X., Murder Death Kill, Neophyte, Settlers 2 Mission CD, SimPark, Slamtilt, Sonic and Knuckles Collection, Test Drive: Off Road, Tomb Raider: City Of Vilcabama Part 2, X-Car, Virtual Pool 95.

Előzetesek: Extreme Assault, iF-22 Air Superiority Fighter, Imperium Galactica, Jedi Knight: Dark Forces 2, The Last Express, Outlaws.

Filmek: A szökés, Dante's Peak, First Kid, Rómeó és Júlia és Star Wars

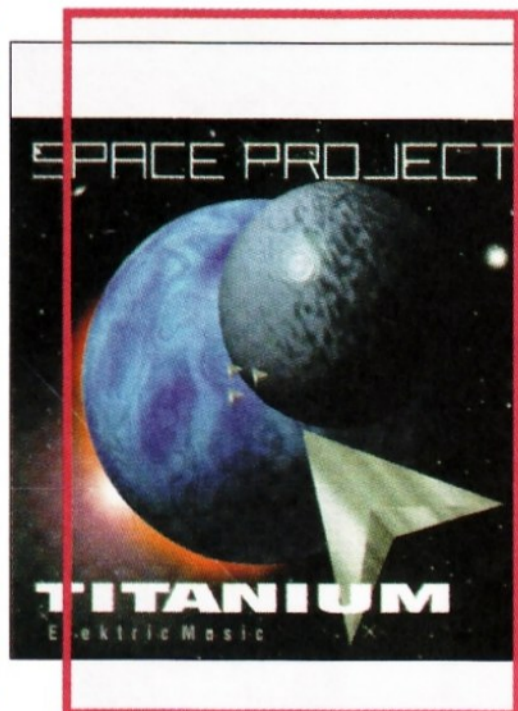
Másvilág: a Pergamen legfrissebb száma, X-Music, Pierrot interjú, MPEG 3 részletek a Space Project együttes második albumáról.

Multimédia: ABC Professzor, az anyanyelvtanító program.

Mélyvíz: 3D Studio Max plug-in-ek, friss Adaptec, Creative Labs, HP, S3 és Trident Win95-ös driverek, Fractal Detailer és Symantec Norton Antivirus kipróbálható verzió, PC-X User #3,

Olva-sok: soha nem látott mennyiségű, általatok készített és beküldött alkotás.

Shareware segédprogramok: McAfee antivirus 3.0!, a képnézegetők és editálók között Jasc Image Robot, FTP, Telnet és IRC kliensek, webgrabberek, képlópók, Mpeg 3 lejátszók, rendszertesztek, trackerek.



Space Project

Bár jól hangzik, mégsem játék, hanem egy hazai zenészcsapat neve, akik – sikítózva a mai magyar elektronikus zenei igénytelenségen – magánkiadásban jelentetik meg már második CD-jüket, ezúttal Titanium néven. Nem teljesen kiforrott zene még ugyan (és hát gondolom a technika sem áll maximálisan a rendelkezésükre), ám mivel jómagam is kedvelem a Kraftwerk, Tangerine Dreams, Jarre hangzású zenéket, szívesen gyömszölöm a lemezt a CD meghajtóba napjában akár többször is. Felvettük a kapcsolatot a készítőikkel, akik hozzájárultak, hogy több részletet is feltegyünk a CD mellékletre MP3 formátumban, hallgassátok meg ti is.

Ha tetszik, küldj nekik e-mailt: spmm@online.cos.hu, vagy levelet: Szathmári Tamás, 3502 Miskolc, Pf. 326.)

Az Ecobit véleménye...

„...a múlt havi kritikáról, mely a „Három koponya...” című, magyar feliratozott játékot veszi nagytó alá. Azaz csak venné, mert a nagytó lencséje alatt mind a rossz, mind a jó egyformán látható. Érzésünk szerint viszont ebben az esetben a kritikus optikája enyhén szólvá szelektív volt. Ugyebár „minden elismerés a magyarítóké”, még sem tud felülemelkedni stiláris megoldásokon, például azon, hogy az angol verzióban „Fuck you!”-ként elhangzott mondatot „Kapt be!”-ként magyarítottuk, ami szerintünk még mindig egy szelídítettebb változat az eredetihez képest – egy egyébként közel sem „oktató-nevelő” célzatú játékban.

A játék sajnos valóban nem hibátlan, amit igyekszünk is orvosolni a londoni kiadó bevonásával, de semmiképpen sincs híján a méltatni valóknak. Így például nem esett szó a szellemes történetről, a gazdag animációról, a fordulatos cselekményről és még sorolhatnánk. Reméljük, legközelebb a „mérleg” valóságosabb képet mutat majd.”

Ez a közlemény a finomított verziója egy meglehetősen durva telefonhívásnak. Mégis úgy gondoltam, helyet adok a levélnek – még véletlenül sem helyesbítésként, hanem véleménykülönbségként. Ettől mi még nem gondoljuk másképp...

– Mr. Chaos

Need For Speed 2

Márciusban megint nem alszom, feltéve, ha igazat beszél az Electronic Arts. Új grafikus „motort”, pályákat, autókat (Ferrari F50, McLaren F1, Lotus Esprit V8, Italdesign Calá, Ford GT90, Lotus GT1, Ford Indigo, Isdera Commendatore 112I, Jaguar XJ220), kétszeres sebességnövekedést ígérnek, lesz osztott képernyős két játékos mód, le lehet menni az útról, realisztikusabbak lesznek az autók és a táj. Igaz, sehol egy kép, bebarangoltam széles e világot, de egyelőre semmi.

Hitachi MPEG kamera



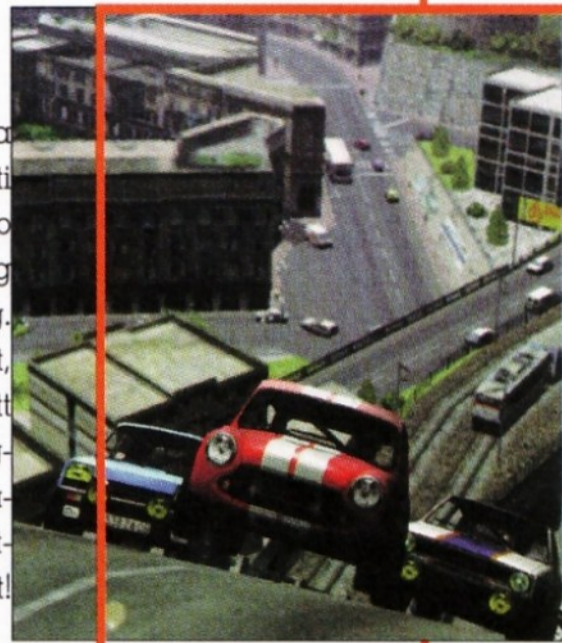
Március 21-én kerül a boltokba a világ első MPEG kamerája, amelyet a Hitachi 2500 dollár körüli áron kíván értékesíteni. Az MPEG-1 kódolással dolgozó kamera 20 percnyi digitális videót, 3000 (!) JPEG képet (704x480-as felbontásban) és hangot rögzít egy 260 megás PCMCIA kártyán. Nem túl nagy, 3-szoros optikai, kétszeres digitális zoommal rendelkezik – mérete viszont lenyűgöző: akkora, hogy elfér a tenyeredben...



Wizard's az Europarkban

A harmadik, 430 négyzetméteres, galériás Wizard's a Határ úti Europarkban nyitja meg kapuit. A külföldi hagyományokat követve az elektronikus szórakoztatást kiegészíti a hagyományos bowling (illetve nem is annyira hagyományos, mert kisebb, könnyebb gölőbissal kell döntögetni a bábukat); nem jártunk még ugyan a helyszínen, de állítólag 4 pálya működik majd egyidejűleg.

Lesz két Virtual Reality gép is összekötve, ezeken kezdetben Rise of the Triads-ot, Terminal Velocity-t, Duke Nukem-et, Quake-et játszatsz. A többi, szokásos cucc mellett a GTI Club a legújabb: végre egy autóverseny, ahol nem futurisztikus, dobhártyaszagató, bömbölő bika autókkal nyomulsz, hanem Mini-vel, Renault 5-össel, Golfal. Ráadásul nem is igazán az örült verseny a lényeg, mert eltérhetsz a kijelölt úttól, ha úgy tetszik. A két nagyképernyős gépen kézfék is van, így lazábban veheted a kanyarokat!



Interactive Magic újdonságok Traunak

Nem lazáltak az Interactive programozói, egy demo CD-n elküldték négy, készülőben lévő játékuk beta demo verzióit. Az **iMIA2** Abrams határozottan ígéretes, több játékalásos harckocsi-szimulátor. Választható lőszer, laser, géppuska, minden. Ide vele, ha készen leszel!

Az **Air Warrior II** sem lesz rossz, feltéve, ha majd hajlandó lesz felismerni Suncom F-15E joystickomat – az egérrel vezérelt légi harc nem az igazi. Viszont SVGA-ban fut. A **The Great Battle of Alexander** Nagy Sándor harcait eleveníti fel. Az ókori fegyverek igazi csemegét jelentenek a sok rakéta után. Végül a **Fallen Haven** már a jövőbe, a jövő harcaiba repít minket, szintén remek grafikával.



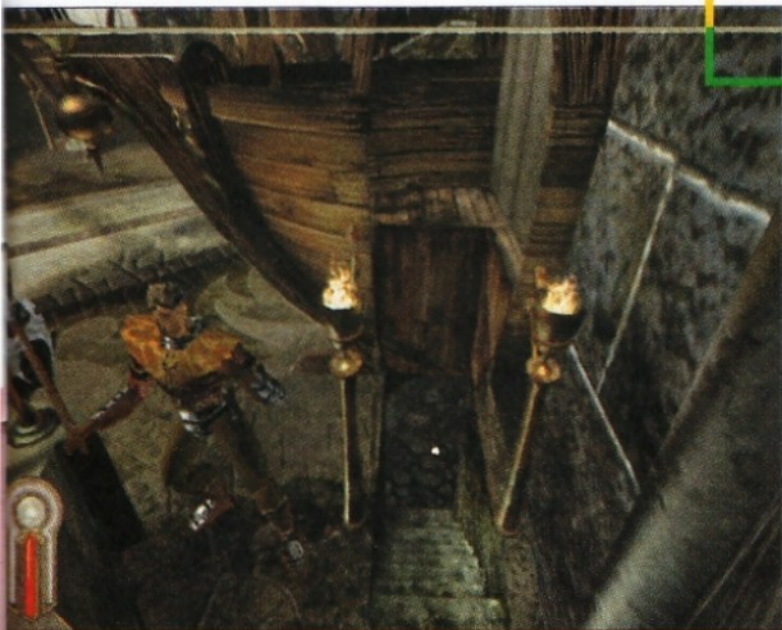
Philips Media + Infogrames

Óriási a kavarási a Philips multimédia részlegénél: hosszú tárgyalások után az Infogrames magába szippantja a Philips játék- és multimédiás termékeit. Mint ismeretes, az Infogrames már jó ideje parolázik az Ocean hatalmas szoftverbirodalmával is, így mostani lépésével a kis tatuból egyre inkább Európa vezető disztribútora lesz. A Philips eljövendő címei között ugyan nem igazán szerepel nagy durranás, de azért lesz nekik Titanic grafikus kaland- (a nemrégiben megszűnt GTE anyagait a Philips terjeszti), UEFA Championship League foci- és Bloodlust bunyós játék, ezek nagy részét még áprilusra ígérk.



Dark Earth

Legnagyobb bánatomra James Morris – az egyetlen biztos pont a játékpiacon – öt évi fáradás után elhagyta a Mindscape-et, hogy létrehozza a Kalisto Entertainment angliai irodáját. A francia illetőségű fejlesztőcsapat eddig a Mindscape „alá” dolgozott, most saját kezükbe vették eddigi legnagyobb projektjük, a Dark Earth kiadását. A játékról már volt alkalmam áradozni még az őszi ECTS kapcsán, most azonban, hogy egyre közelebb kerülünk a májusi megjelenéshez, itt az idő, hogy újabb képeket mutassak be a páratlanul szép akció/kalandjátékból.



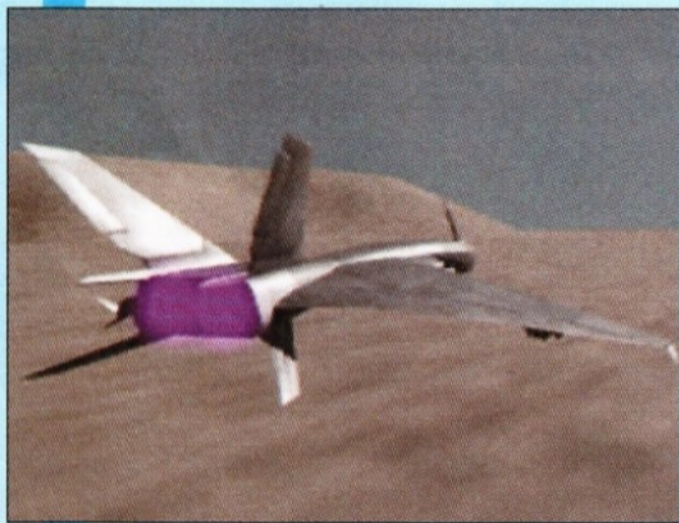
M.A.X.

Stratégia, stratégia... Mostanság szinte mindenki valamilyen C&C-szerű építgetős-harcogatós játékot fejleszt. Nincs ez másképp az Interplay háza táján sem.

Idegen bolygón szállsz le. Természetesen nem egyedül vagy, és nem a tiéd az egyetlen csoport a környéken. A cél a túlélés, az ellenség izzéporrá zúzása, a stílus szabadon választott, csak a végeredmény számít. Nagyjából ennyi a dolog alapvető elméleti tudnivalója. A hadszíntér négy helyen, égen, földön, vízen és víz alatt található. Mindegyiknek van előnye és hátránya is: én, mint szimulátor rajongó, elsősorban a légiert fejlesztettem. Elvégre 20 Mk XIX-es Ground Attack Plane nek kevés dolog bír ellenállni – azaz semmi. Ez azért még odébb van, megpróbálok valamelyest sorban haladni. Miután Zong kollégám sajnos (de kár... :)) eltávozott két hétre telteni, azóta csend és nyugalom van kicsiny szerkesztőségünkben. Távollétében nekem jutott az a megtisztelő feladat, hogy a Tisztelt Nagyérdeműt ellássam a M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration) titkaival. Arra még volt ideje, hogy a benti hálózaton ellenem próbálkozva szétlövesse drágán épített repülőit. Nem mondom, bátor dolog volt nekiugrani a 18 db Mk. XVIII. Anti-Aircraft Gun-omnak, melyek pontosan kétszer olyan messze lőttek, mint amennyire Zong gépei egyáltalán láttak. Ja, hogy

mi az a Mk. „valami”? Ez a fejlettségi szintet jelzi. Minél fejlettebb az egység, annál harcképesebb – messzebbre lát, lő. Egyelőre ennyi, majd később részletesebben tárgyalom a dolgot. Már megint össze-vissza kalandozom – ejnye.

Szóval, miután megtörtént az installálás, akár DOS vagy Win95 alá, és még a hangkártyád is korrektül működik, belevághatsz a nagy kalandba. A Main Menu-ben New Game, aztán az első nagy kérdés: gyakorolsz, be-



levágsz a gyári bevetésekbe, a küldetéssorozatba, vagy inkább egy kis szabad játék? Esetleg barátodat szándékszol a földre döngölni hálózaton keresztül? A legutóbbit modemmel, soros kábelrel, hálózattal, illetve egy gépen is megteheted, egymást váltva a széken. Szerintem ez a legizgalmasabb, egy másik embert legyőzni (ugye, kedves Zong?), de akármelyiket is kezded, klánt kell választanod. Mindegyiknek vannak speciális tulajdonságai, fejlettebb harci eszközök, gyorsabb gyárépítés, ingyen egységek stb. Gyakorlatilag a választott klán meghatározza a stratégiádat is, éppen ezért jól gondold át, melyik mellett döntesz.

Ha megvan, a következő állomás az Options. Beállítgatni valók: a gép tudásszintje, a forduló jellemzői (hány kör egy játék, egy kör ideje), a játék irányítása (a kör alatt egyszerre vagy egymás után irányítják egységeiket a résztvevők), induló pénzmag, ásványok és idegenek jelenléte, a győzelem feltétele. A kétféle irányításmód között nincs igazán

nagy különbség, én a szimultánt kedvelem. Ha az ásványokat „Rich” fokozatba állítod, magas (max. 16 egység/kör) lesz az anyag jelenléte egy hex-ben. Az idegenek járműveit el tudod lopni, és használhatod ellenségeid ellen (a gép általában szétlövi őket). Egy jól szervezett kommandó (egy AWAC, két-három Air Transport, négy magasan képzett Infiltrator) ütőképes szárazföldi sereget tud összelopkodni. Ezek után, saját játék kezdésénél, válasszunk bolygót és egységeket. Na, itt van az eb egyik hantja, nehéz megtalálni ugyanis az egyensúlyt a harci és az építő egységek között. Ha túl sok katonai ketyerét választasz, lemaradsz, ha keveset, néhány kör alatt kivégeznek az ellenség Scout-csapatai. Az egyensúlyt két-két Tank és Assault Gun, négy Constructor, három Engineer és három Surveyor vásárlásával értem el. Az építő járműveket teljesen töltsd fel Materials-szal, jól jön az a plusz a kezdésnél.

Hogy mik azok az izék, amikre hivatkozom? Igazad van, mesélek róluk egy keveset. A két alap építő egység a Constructor és az Engineer. A Constructor építi a nagyobb gyárakat, épületeket (pl. Mining Station, Power Station, Air Units Plant, Heavy Units



Plant). Az Engineer felelős a kisebb épületekért, a védelmi építményekért (a Turret-ekért), az utakért és az épületek összekapcsolásáért. Ha nem egymás mellé épülnek a gyárak és egyebek, össze kell őket kötni Connector segítségével. Ezen keresztül áramlik anyag és ember. Amolyan köldökzsinór-féleség. Teljes összeköttetés esetén csak egy épület mellé kell állni az építő egységgel, és újra lehet tölteni Material-lal, nem kell

A X

elcsalinkázni egy Mining Station-ig. Okos... Ha már a Surveyor-ok felderítették a terepet, és van legalább két-három Mining Station-od, jöhetnek a gyárok. A kisebb egységeket értelemszerűen a Light Units Plant-ek készítik. A táposabb dolgok, tankok, rakétavető, Constructorok a Heavy Units Plant-ban nyernek formát. A kedvenc egységeimet, a repülőket az Air Units Plant készíti el, ebből legalább négyet szoktam építeni, a folyamatos termelés érdekében. Az épületek működtetéséhez delez, más néven elektromos energia szükségeltetik. A Power Station a nagyobb, igaz lassabban készül el, de egyszerre 6 épületet lát el energiával. Takarékosabban bányász a Fuel-készletteddel is. A Power Generator kisebb, és csak egy épület áramellátását képes véghezvinni.

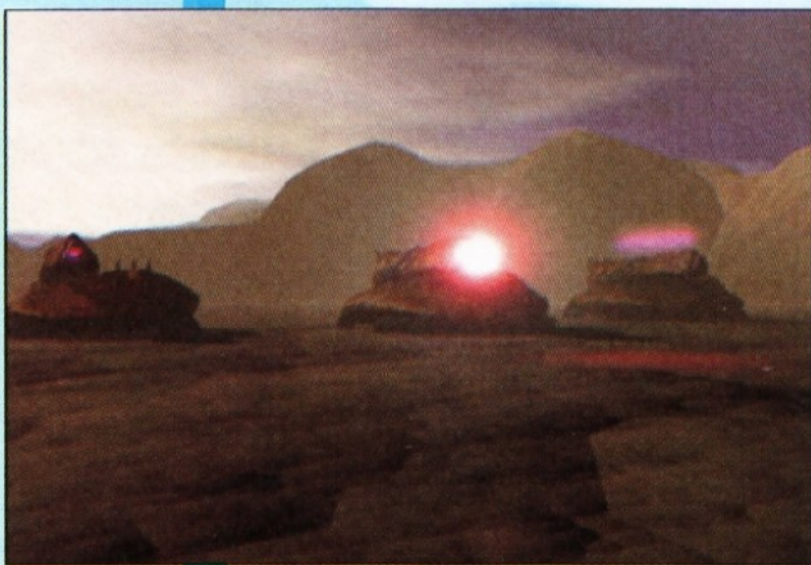
Roppant fontos a kutatás is. Minél fejlettebbek egységeink, annál több az esélyük a túlélésre. A fejlesztést két módon lehet végrehajtani. Az egyik az aranybányászat. Ha rábukkantál két-három derekas telérre (12 egys./hex/turn), akkor néhány Gold Refinery felhúzása után várható az arany-tömeg. A finomított aranyon lehet venni fejlesztéseket a finomítóban. A dolog szépséghibája, hogy egyrészt drága, másrészt csak egy egység típus tulajdonságát fejlesztheted – ez kissé lassú. Egyszerűbbnek és eredményesebbnek tartom a saját kutatást. Először építeni kell két Habitat-ot, ezek hat embert adnak. A Research Center egy embert igényel, így összesen hatot építhetünk fel. A témát kijelölve indul a kutatás. Nagy előnye, hogy minden egységre érvényes lesz az eredmény, azaz mindegyik fejlettebb lesz. Rendben, fejlesztéssel mondjuk a tüzérőn. Az egységeid nem lesznek automatikusan fejlettebbek, upgrade-elni kell őket. A Depot-ba a szárazföldi, a Hangar-ban a légi egységeket láthatod el a csúcstechnikával. Hajóidat ilyen célból a Dock-ba irányítsd. Ezeken a helyeken zajlik a sérülések kijavítása és a fegyverzet utánpótlása is. Természetesen minden művelet Material felhasználással jár.

Nem csak a Research Center igényel embereket. A fentebb említett Infiltratorok és



az Infantry „alapanyaga” is a Habitat-okban keresendő. A gyalogos egységeket a Training Hall képezi ki. Minél képzettebb „tolvajunk”, annál nagyobb az esélye a sikeres lopásnak. Az Infantry egységek képesek észlelni az Infiltratorokat. Embereket igényel az Eco-Sphere is. Ezekben az épületekben földi atmoszféra és időjárás található, és persze egy-egy gyönyörű kert is. Szerepük lényeges, hiszen segítségükkel kapjuk a győzelmi pontokat telepeseink után. Nagyon vigyázzunk rájuk, és az ellenségnél ezek legyenek a Mining Station-ok mellett a fő célpontjaink.

Már szinte mindenről beszéltem, nincs is már más hátra, mint egy-két taktikai esetleírás. Először is, el kell döntened, hogy védekezésre rendezkedsz be, vagy támadni akarsz. Ha védekezel, a Turret-eket fejleszd, támadásra a légierő ajánlott. Egyrészt gyorsabbak, mint a földi egységek, másrészt jóval ha-



tásosabbak. Ajánlott az amerikai légierő Alpha Strike-ja. A támadást mindig egy AWAC vezesse, persze kellő vadászfedezet mellett.

Ő az égi szem, segítségével látod majd a támadandó területet. Az Anti Aircraft-ok legyenek az első célpontok, semlegesítésük létfontosságú. Ha már elég páncélozottak a támadó gépeid, egyikük vonja magára a tüzet (csak kettőt lő körönként az ágyú), majd szét lehet lőni. Persze a Ground Attack Plane-ek oldalait is vadászok védjék. Ennek a taktikának sikerre kell

M.A.X.

Interplay (Automex)



5

Processzor: 486DX2-66 (Pentium 133)
Memória: 8 MB (16 MB)
HD: 32 MB (320 MB)
Video: VGA SVGA
System: DOS Win3.1 Win95

vinnie minden támadót. A szárazföldi támadást nem szeretem, túl lassú, és macerás.

A fenti támadási és építkezési taktikák természetesen szabad és hálós játékokra vonatkoznak. Ha a Campaign-t játszod, úgyis azzal próbálkozhatsz, amit kapsz... Egyszerűen nem rossz stratégia. Kissé C&C íze van, de a jobb fajtából. Érdemes beszerezni.

Trau
(trau@idg.hu)

Talán néhányatoknak ismerősen cseng a fenti cím: sok furcsa kártya, leforgatás, tappelés, mana... Egy ideje én is több emberen figyeltem meg a kör kitörését és elhatalmasodását. Ennek több stációja ismeretes. Először csak a kártya nézegetése (de cuki képek...), tapogatás. Majd egy alap-pakli vásárlása, később „tápos” lapok beszerzése. A legvégő stádiumban már szinte nincs is más lényeges dolog, csak a kártya.

Idáig kissé idegenkedve figyeltem a jelenséget („ezek nem normálisak!”), mígnem bekopogott a kártyajáték egy változata, Win95 alá. A PC-s tábor legnagyobb öröme, a kártyások legnagyobb fanyalgására. A változat még mindig béta-állagú, bár az Acclaim állítása szerint már végleges – nagyon szép, ahogy a képernyőt vörösre festve elszáll, és néha a rendszerhéjat is magával rántja... Az az igazság, hogy eddig

nem foglalkoztam igazán a Magic-kel, és csak Jenny végtelenül türelmes és profi oktatásának köszönhetőek mostani ismereteim (thanx, thanx...) – de tetszik, és feltételezem, hogy nem én vagyok az egyetlen, aki esetleg beleszeret a Magic-be. Azt is gondo-



lom a kedves Olvasóról, hogy még nem próbálkoztam a játékkal, így hát az alapokat is beleszövöm a cikkbe.

Lehetőségünk nyílik párharcot vívni vagy egy küldetés-csomagot végrehajtani. A párharc tartalmazza az egymás elleni opciót is, akár modemen, akár hálózaton keresztül. Elvégre az eredeti

során felhasználható varázslataink. A buherálást CSAK gyakorlott játékosoknak ajánlom. Igaz, ez nagy kihívás, de nincs nehezebb, mint rossz paklival játszani. A

PC-s játék során felülről látjuk a tájat, varázslónkat és a megidézett dolgokat. Itt tudjuk teremtményeinket is irányítani, megtámadni az ellenséges varázslót és kreatúráit, valamint a lapokat váltani. Egyszerre összesen 7 lap lehet a kezében, melyek folyamatosan cserélődnek. A varázslatok mana pontokba kerülnek, amiket a tájlapokból (mocsár, hegy, sziget...)

nyerhetünk, átlag 15 másodpercenként egy pontot. Persze, ha több tájlapod van, egyszerre több mana pontot is kaszálhatsz. Összesen 6-féle színű mana van, plusz egy speciális fajta. Az idézőlapon fel van tüntetve, hogy mennyi és milyen színű mana szükséges a megidézéshez. Ha sikerült, volt elég manád és megidézted, egy darabig még „gyengélkedik” teremtményed, majd hadba vethető. A cél az ellenvarázsló földbe tiprása valamilyen lényed által. Persze nem csak lényeket tudsz varázsolni, hanem olyan apróságokat (Fireball, Lightning Bolt...), amelyek



kártyás változatban is emberek ülnek egymással szemben, nem igaz?

A varázslónk kiválasztása és a pakli betöltése/összeállítása nagyon fontos elem, hiszen ezeken múlnak a későbbiek



MAGIC

The Gathering

THE IMAGE

már talán jóval ismertebbek. Ezeket közvetlenül a varázslóra lehet küldeni, rongálva őt. Hiába, fejétől bűzlik a hal...

A saját lényeidet különböző pozitív tulajdonságokkal láthatod el. Vannak, amelyek



A MicroProse sem akar lemaradni, és szintén készítik a saját verziójukat, elvileg határidőre, március elejére megjelenik. Ők az eredeti kártyás-fordulós variációt dolgozzák ki. Egy-egy forduló a klasszikus szakaszokból áll, és ezt jelzi is egy menüsor. Határozottan tetszik, bár ebben valószínűleg közrejátszik az a tény is, hogy itt találkoztam először a „kártyásdival”. Sokkal könnyebb megérteni az eseményeket, hiszen ha bármire ráklickelek a bal egérgombbal, segítséget kapunk. A kártyák nagyméretben is megtekinthetők, elfordulnak, a mana-pontok is egyértelműek. Nem is beszélve arról, hogy itt a mana-beégés is megjelenik, azaz az el nem használt mana-pontok sebést okoznak varázslónkon. Lehetőség van a Counterspell-ek használatára is. Az Instant varázslatok is alkalmazhatóak. Az éppen használható lapok neve sárga színűvé változik, segítve ezzel a gyors áttekinthetőséget. Szintén ezt a szempontot vették figyelembe a kártyák ide-oda helyezhetőségénél is. Így mindenki oda helyezheti lapjait a desktop-ján, ahova akarja. Választhatók a kártyapaklik is, illetve beállítható az ellenfél tudásszintje. Egyetlenegy bajom van vele: a demo verzió van csak meg. Egy-szer elkészül, remélem...

haláláig hatnak rá, de mások csak egy darabig, és akár pusztulását is okozhatják.

Ajánlott felmérni az összes hatást, ami a lappal jár. Vannak földi és repülő kreatúrák, amikkel mozogni tudsz. Külön kategóriát képeznek az olyanok (pl. köd, falak, bozót), amelyek helyhez kötöttek és statikus védelmet szolgálnak. Jó dolog, ha egy kellőképpen éles kardfal mögött húzódunk meg. Ez persze a repülő dolgok elől nem ment meg, de egy gyengébb medve már belehalhat.

A variációs lehetőség szinte végtelen, állítólag az eddig előfordult összes lapot, több mint 3600-at beépítették, így van miből kombinálni.

A játék szerintem nehezebb, mint a Microprose-variáns (azon kezdtem tanulni, bár a végleges verzió még nem jelent meg), főleg a real-time miatt. Inkább gyakorlottabbaknak ajánlható, (bár egyszer már legyőztem a gépet, szégyenében ki is fagyott...). Igazán



nagy kihívás, és sajnos (?) már én sem tudok elszabadulni a mesés kartonlapocskáktól. Nem is akarok, inkább adjatok egy Pearl Unicorn-t!!!

Trau
trau@idg.hu

Magic the Gathering

Acclaim

4

Processzor: 486DX2-66 (Pentium 133)
Memória: 8 MB (16 MB)
HD: 25 MB (100 MB)
Video: VGA SVGA
System: DOS Win95



HISTORY OF CORONDOR

Port Game

SZIMULÁTOR

leírás



Ez az a játék, amit már igen régen vártunk – (nagyon) finoman szólva. Majd tavasszal (mármint 1996 tavasszal), legkésőbb ősszel – mondták. Aztán új grafikus engine-t emlegettek, meg a kor követelményeit.

típusú könyvecske, amely teljes repülésoktatást ígér. Komoly, első vh.-s stílusú oktatókönyv, mindent elmagyaráz, ami a repülőgéppel és a repüléssel kapcsolatos. A végén ráadásként több mint egy tucat korabeli hirdetést is közöl. Én ilyen még nem láttam! Ha kigyönyörködted magad, irány a game!

szokásos beállításoknál keresheted fel, itt kell a joystickot is bekalibrálni.

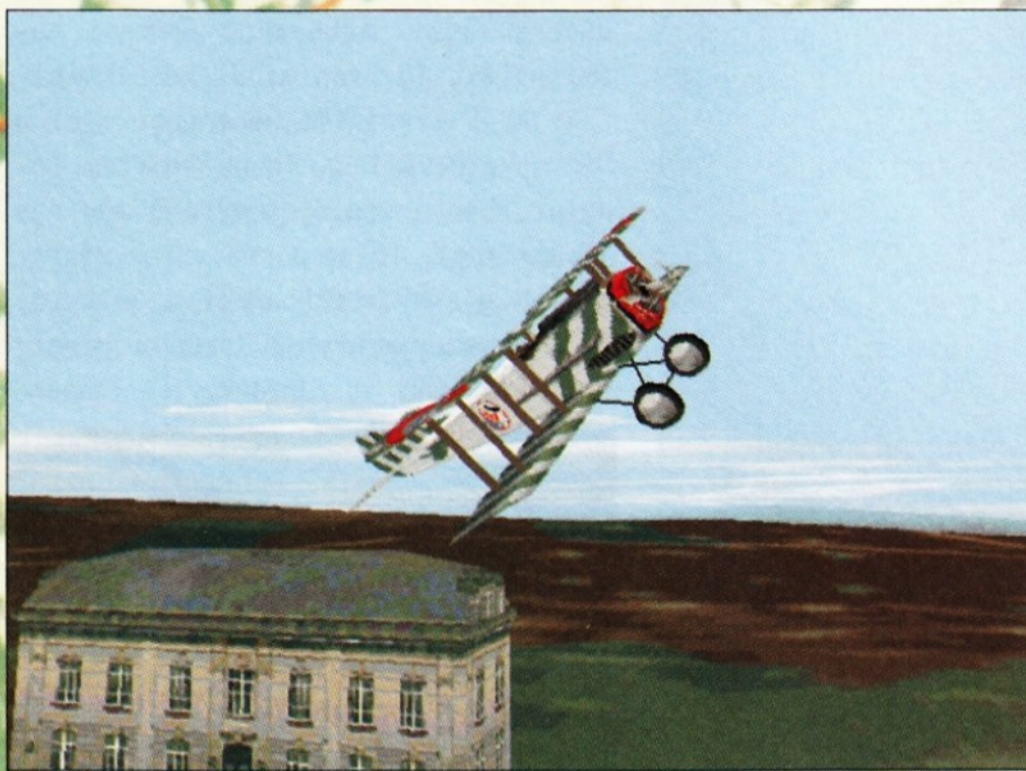
Campaign... Összesen négy időpontban és három nemzet fiaként szállhatsz harcba. A The Flying Circus 1916-ben zajlik. A nevezetes Vörös Báró, azaz Manfred von Richthofen öccseként jelenlegi győzelmeid számát (16) 53-ra kell emelned, mielőtt a bátyád visszatér a századhoz. Ez aránylag könnyű feladat, hiszen mint századparancsnok, minden változtatáshoz jogod van. Hogy mik ezek? Beleszólhatsz a rajok taktikai felállításába, a pilóták kijelölésébe, a harcmodorba és végül (ami nagyon tetszett) mint többszörös ász, átfestheted repülőgépedet. Lényeg az, hogy feltűnő legyen, hiszen a vad fordulóharok közben egy pillantásra látniuk kell a többieknek, hol van a vezér, és a földi megfigyelők is könnyebben azonosítják a kötelékedet. Jegyzem meg halkán, hogy a német légvédelmi tüzérek igen szép eredménnyel vadásztak rám. Ennyit az azonosításról... A feltűnő gép azonban az ellenséget is segíti, és volt



A bátor emberek egyből próbálkozhatnak egy Campaign véghezvitelével, a kezdőbb pilótáknak inkább a Scramble ajánlott, ahol a felszállástól kezdve a századszintű légi harcig mindent gyakorolhatnak, karrierhatás nélkül. A Multiplayer is izgal-

Már-már kezdtem lemondani a dolgról, de nemrég, nagy meglepetésemre Mr. Chaos vigyorogva vágott hozzám egy szürke dobozt. Rajta néhány két-háromfedelű tekergőzött: nem lehet igaz, motyogtam, majd azonnal a CD meghajtóba szuszakoltam az ezüstösen csillogó lemezt. Install, hangkártya, miegymás. Az intro lenyűgözött, megalapozta a későbbi alaphangulatot is.

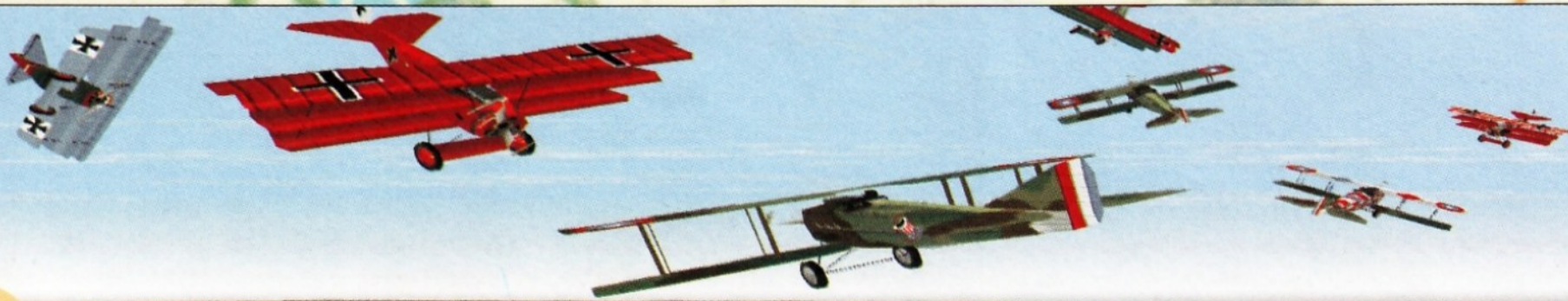
Szintén felfogható hangulati elemként is a doboz további tartalma. Nevezetesen 12 térkép a hadműveleti területekről, a kézikönyv és egy „Hogyan kell repülni?”



mas lehet, sajnos, az idő rövidsége miatt nem tudtuk kipróbálni. De ami késik, nem múlik... A Preferences-t a

rá példa, hogy egy egész raj SE5 csak velem foglalkozott. Hiába, ha valaki híres, körülrajongják. Csak ne géppuskákkal virág helyett... Albatros DIII géppel repülhetsz, ami abban az időszakban légi fölényt biztosított a német repülőcsapatoknak. Erős motor és fegyverzet (2 db. Maxim gpu.) jellemzi. Ugyanakkor nem szeret 12000 láb fölé menni, akkor már a Sopwith Pup fordulékonyabb.

Gyenge a szárnya is, magas sebességnél könnyen leszakad. Ugyanakkor jól gyorsul, fordulékony és kiváló a kilátás a fülkéből.



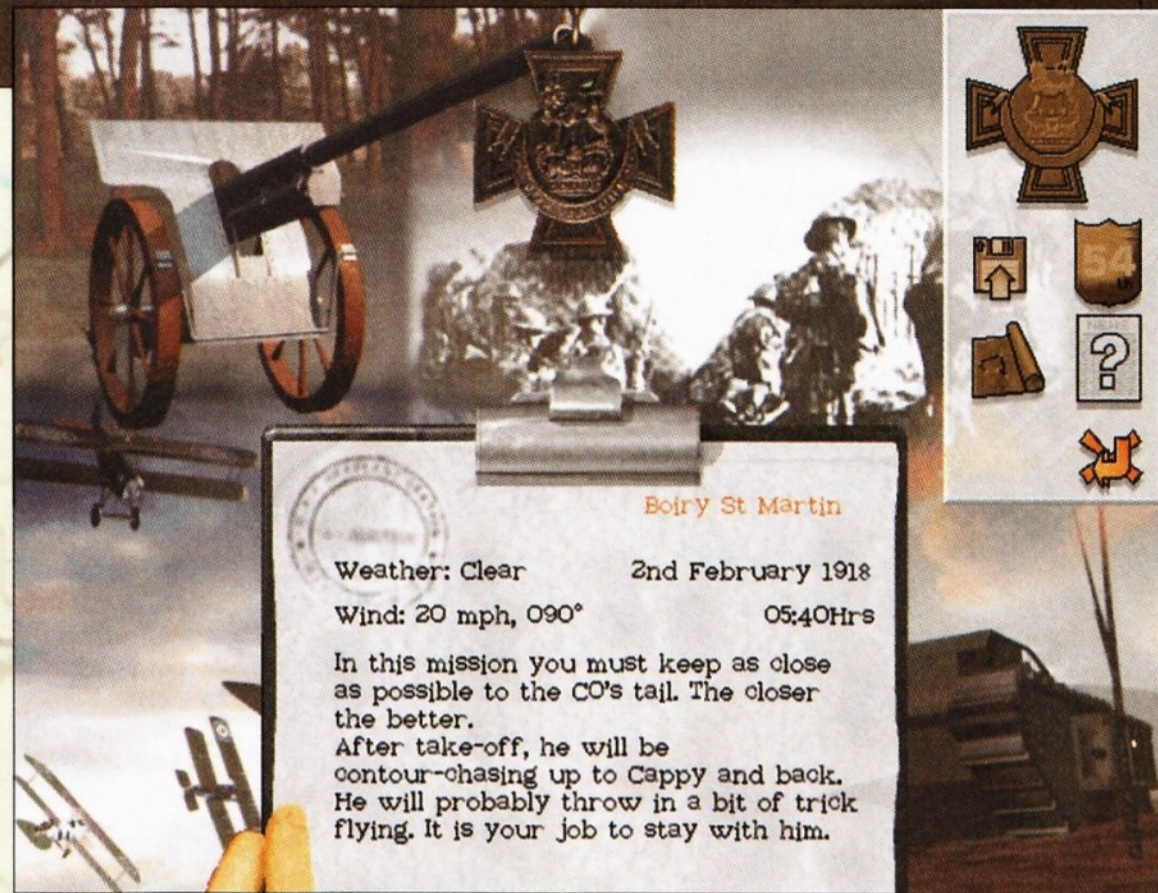
CORPS

A Battle of Cambrai már keményebb, igényesebb hadjárat. Ez az 1917-es Cambrai-környéki harcokat dolgozza fel. Itt is a németek oldalán avatkozhatunk az eseményekbe. Feladatunk nem könnyű: három napig tartani a Mashieres-Beaurevoir vonalat az előretörő angol csapatok ellen. Ez az utolsó német védelmi vonal. Ha ez átszakad, mindennek vége. Fokker DR1 triplánjainkat bombával is felszerelték az ellenséges tankok leküzdésére. Itt sokkal inkább számíthatunk földi célpontokra, csapataink támogatására, mint légiharcra. Lényeg a földi csapatok segítése. Fokkerünk fordulékonyabb, de lassabb is, mint az ellenséges Spad XIII vagy az SE5a. Ha beültek mögéd, vágd a Fokkert jobb fordulóba, nem létezik, hogy követni tudna a mögötted lévő. Balra kb. úgy fordul, mint a többi gép. Igazi „dogfight” vadászgép, csak nagyon lassú.

Hat-In-The-Ring. A pimasz jenkik 1918 áprilisára megjelentek az európai égen, és Spad



XIII-asakkal kellemetlen meglepetést okoztak a németeknek. Itt lépünk mi is színre. Célunk: a századparancsnokság és a Medal of Honor kitüntetés elnyerése. A cél érdekében ajánlott az önkéntes, ámde veszélyes feladatok végrehajtása. Persze, a légigyőzelmek is sokkal szebben mesélnek rólunk, mint a nekrológunk. Stayin' alive... Spad XIII-asaink nagyon gyorsak, de nem igazán fordulóharcokra tervezték őket. Használjuk a jól bevált magasból lecsapást, mert szerkezetileg is erős, elbírja a nagy sebességet is. Ha ránk másztak, egyszerűen tűnjünk el lefele vagy felfele. Nem igazán tudnak követni.



Sprin Offensive, 1918 tavasza, Amiens. Véres harcok a földön és az égen egyaránt. Az RFC (Royal Flying Corps) újonc angol pilótájaként érkezünk Amiens mellé. Legelső feladatunk a felújított SE5a épségben való leszállítása a századhoz. Nem nehéz, de később lesz néhány meleg percünk a frontvonalak felett. Feladatunk a csapatok légi támogatása, biztosítva az üres eget felettük és az üres lövészárkokat előttük. Nehéz idők, kemény feladatok. A századhoz újoncként érkezünk, ezért ne lepődjünk meg a kezdeti kiképző feladatokon. Célunk a minél több légigyőzelem elérése.

Még megosztanám egynehány tapasztalatomat a Nagyérdeművel. Először a legfontosabb: tanuljunk meg navigálni térkép alapján. Nem árt tudni, hogy ellőtt felső szárnyal a front melyik oldalán fogunk kényszerleszállást végrehajtani. A légiharcok legfontosabb szabálya, hogy igyekezz magasabban odaérkezni. A magasság: élet, amit könnyen konvertálhatsz sebességgé, fordítva nem megy. Használd ki a géptípusok egyéni tulajdonságait! Vigyázz merü-

léseknél a sebességre, mert könnyen leszakadhat a szárnyad, anélkül pedig nehéz a levegőben maradni! Az áteséseket eléggé egyértelműen jelzi a gép, ilyenkor gyűjts sebességet. Te támadj először, ha lehet. A géppuska löszerkészlete véges, takarékoskodj vele. Rövid, pontos sorozatok, és semmi esélye az előtted tekergőnek... Ha közelebb repülsz, könnyebb eltalálni – azért ne menj neki. Ja, és tanulj meg célozni is, ha lehet...

Trau
trau@idg.hu

Flying Corps

Empire Interactive

PC-X TOP

Processzor: Pentium90 (Pentium 133)
Memória: 16 MB (32 MB)
HD: 5 MB (20 MB)
Video: VGA SVGA
Rendszer: DOS Win95 Win95

A Cryo név számomra mindig egyet jelent a minőségi, igényes és rendkívül szép munkával. Talán épp ezért figyeltem fel a szerkiben hánykolódó dobozra, melyen az említett cég logója terpeszkedett várakozón. Először El Capo vitte el, majd finitorogva visszahozta, hogy neki nem tetszik. Szó szót követett, hozzám került megírásra a Dragon Lore 2. Nekem meg tetszett...

Mint a címből kiderülhet, ez a második rész. Fájdalom, de nem ismerem az elsőt, épp ezért előre bocsánatot kérek mindenkitől, aki leírásomban általam nem említett átfedésre lel a két epizód kö-

második-harmadik pedig a további kalandjainkat meséli el.

A tiszta játékidő a fejlesztők által kiadott sajtóanyag szerint kb. 80 óra – nem tudok nyilatkozni, már két napja nyújom, de még nem járok a végén. (Ne csüggedjete, mire a CD-t le kell adnunk gyártásra, addigra elkészülök vele, s már a teljes leírással várhatlak Titeket!) Több, mint 60 karakter szerepel a játékban – találkozni a goblintól kezdve, a papon át a lovagokon keresztül különböző szörnyekig, mindegyik teljes illúziót nyújt 3D-s környezetében. Beszélnek még 39 karakterrel való dialógusról (innen

sejtem, hogy a vége felé járok, több, mint 20-szal már beszéltem is), és 14-féle harcra és bajvívásra (értsd: lovagi torna). Ezeket real-time animációban játszhatod, igaz, eddig még csak négyféle harcban és hatféle bajvívásban vet-



zött. A program a fantasy birodalomban játszódik, általunk irányított szereplője pedig a birodalom sárkánylovagja: Werner von Wallenrod. A Megarace-ben és a Lost Edenben már megismerhetett csodálatos 3D renderelt környezetben a játékos szó szerint beleélheti magát a „sosemvolt” időkbe, s a „seholsincs” világba. A progi három CD-t tölt meg, ebből az első Draconiába, a sárkánylovagok tornájára vezető utunk nehézségeit, a



tem részt, több-kevesebb sikerrel.

Az egész környezet s a zenei hatások annyira lenyűgöztek, hogy az utóbbi két napban alig-alig aludtam...



de érzésem szerint megéri. Igaz, igaz, mostanában a legtöbb játékról negatív véleményt írtam (jól össze is „durciztunk” a kiadóval), erre mégis azt kell mondanom, hogy mindegy mennyibe kerül, a saját érdekünkben kötelező beszerezni! Ha pedig már megtetted, de elakadtál, olvasd el a CD mellékletünkön található leírást!

Jon

**MULTIMÉDIA
SZÓRAKOZÁS
50%-OS KEDVEZMÉNY A
WIZARD'S
EUROPARK-BAN!**

**BOWLING
VIRTUAL REALITY
AUTÓ- ÉS
MOTORSZIMULÁTOROK
ÉTELBAR**

**EZ A KUPON 2 TOKENT ÉR
1997. MÁRCIUS 31-IG,
HA 4-ET VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S EUROPARKBAN!**

Mint ahogy az előző számban már hírt adtunk róla, közeledik a Settlers 2 Mission Disk kiadása. Akkor még csak a hír volt, de mostanra a Blue Byte elküldte a majdnem végleges verziót, ami nemsokára már idehaza is kapható.

A program csak annak a mintegy 300.000 embernek nyújt örömet, akik megvették a Settlers 2-t, tudniillik az eredeti CD nélkül nem fog működni. Hogy mi új van a korongon? Kapunk egy teljesen új küldetéssorozatot, amiben célunk a föld meghódítása kontinensről kontinensre. Sajnos csak a rómaikkal lehetünk, és az itáliai félszigetről vághatunk bele tervünk megvalósításába. Pedig milyen poén lett volna, ha mondjuk a japánokkal vagyunk és akkor Ázsia keleti feléről indulva kell kibontakoznunk!

Néhány új különálló Scenario-t is tartalmaz a korong, amiket az Unlimited Play menüpont alatt érhetünk el. Ezek között vannak havas pályák, melyek szerintem semmiben sem különböznek az eredetitől, csak a házak és területek grafikáját



rajzolták át egy kissé. Viszont az emberkék teljesen ugyanolyanok maradtak, nem bújnak köpenyegbe vagy bundákba, ott fagyoskodnak a hómezőn. Ez apróságnak tűnhet, de egy olyan programnál, amelyiknél elismerten a grafika részletessége a legfontosabb szempont, ekkora baklövést – véleményem szerint – nem lehet elkövetni.

A CD egyébként tartalmaz egy pályaaeditort is. Ezzel készíthetünk új pályákat magunknak és a világnak, ugyanis elküldheted lemezen a Blue Byte-nak és a legjobbakat felrakják az Internetre. Nagy újdonságot nem találtam benne, de akik végigmentek az eredeti pályákon és szeretnének egy kis újabb kihívást, bátran szerezzék be. Remélhetőleg nem lesz drága kiegészítés.

Pelace

A legújabb PC-s játékok a legjobb árakon

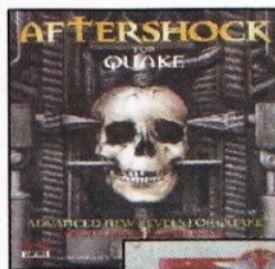
 A mi árlistánkhoz nem kell számológép, mert az árakban az áfa már benne van!

És hogy hogyan juthatsz a lenti fantasztikus árakhoz? Legyél tag nálunk - és válts 1000 forintos örökös kártyát! Vagy ha bizonytalan vagy, akkor a GOLD kártyánkat ajánljuk, mellyel már ki is próbálhatod a legújabb játékokat.



Vidékieknek postai csomagküldés és ugyanúgy a tagunk lehetsz!

Izeltő kedvezményes tagi árainkból:



3 SKULLS.....	9 550
7TH GUEST.....	3 550
11TH HOUR.....	4 550
AFTERSHOCK (QUAKE LEVELS).....	5 550
ARCHIMEDIAN DYNASTY.....	10 950
BARBIE FASHION DESIGNER.....	10 950
BROKEN SWORD.....	7 950
C&C RED ALERT HU/ENG ..	10 950 / 9 550
C&C RED ALERT 1000 MISSION.....	5 550
C&C RED ALERT - COUNTERSTRIKE....	HIVJ
CONQUEROR AD 1086.....	5 550
CONQUEST OF NEW WORLD DLX	9 950
DARK FORCES.....	4 550
DEATH RALLY.....	8 950
DIABLO.....	10 950
EF 2000 + TACTCOM MISSION.....	10 950
F1 GRAND PRIX 2.....	8 950
FLYING CORPS.....	10 950
FULL THROTTLE.....	4 550
HARDLINE.....	7 950
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2.....	10 950
IMPERIUM GALACTICA.....	HIVJ
LITTLE BIG ADVENTURE.....	3 550
LORDS OF THE REALMS 2.....	11 950
LOST EDEN.....	3 550
MAGIC: THE GATHERING.....	HIVJ
MONKEY ISLAND 3.....	HIVJ
NBA LIVE 97.....	11 950
NEED FOR SPEED 2.....	HIVJ
PHANTASMAGORIA 2.....	10 950
POWER CHESS.....	9 950
PSYCHO PINBALL.....	3 550
RALLY CHAMPIONSHIP.....	7 550
REBEL ASSAULT.....	4 550
RISE & RULE OF THE ANCIENT EMP.	5 550
SCREAMER 2.....	9 950
SEGA RALLY.....	10 950
STAR GENERAL.....	10 950
STEEL PANTHERS.....	9 950
STONEKEEP.....	5 550
TIE FIGHTER CD COLLECTOR.....	4 550
TILT.....	3 550
TOMB RAIDER.....	9 950
UNDER A KILLING MOON.....	3 550
URBAN RUNNER.....	4 550
WARCRAFT 2 DELUXE.....	12 950
WING COMMANDER 3.....	4 550
X-WING VS. TIE FIGHTER.....	HIVJ

Legfrissebb, teljes árlistánkat kérésre elküldjük postán.



1114 Budapest, Eszék u. 2.
(a budai Skálánál)
Tel./Fax: 161-3361, 06-20-243-517
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00



1144 Budapest, Ond vezér útja 25.
(az Órs vezér térenél)
Telefon: 06-30-526-524

Internet Home Page: www.datanet.hu/cybervision

JETFIGI

Lassan már a csapból is F-22-es szimulátor folyik, miért lenne kivétel a Jetfighter III? Bár igaz, hogy a jó öreg F/A-18 Hornet-et is meglovagolhatjuk. De minek...?

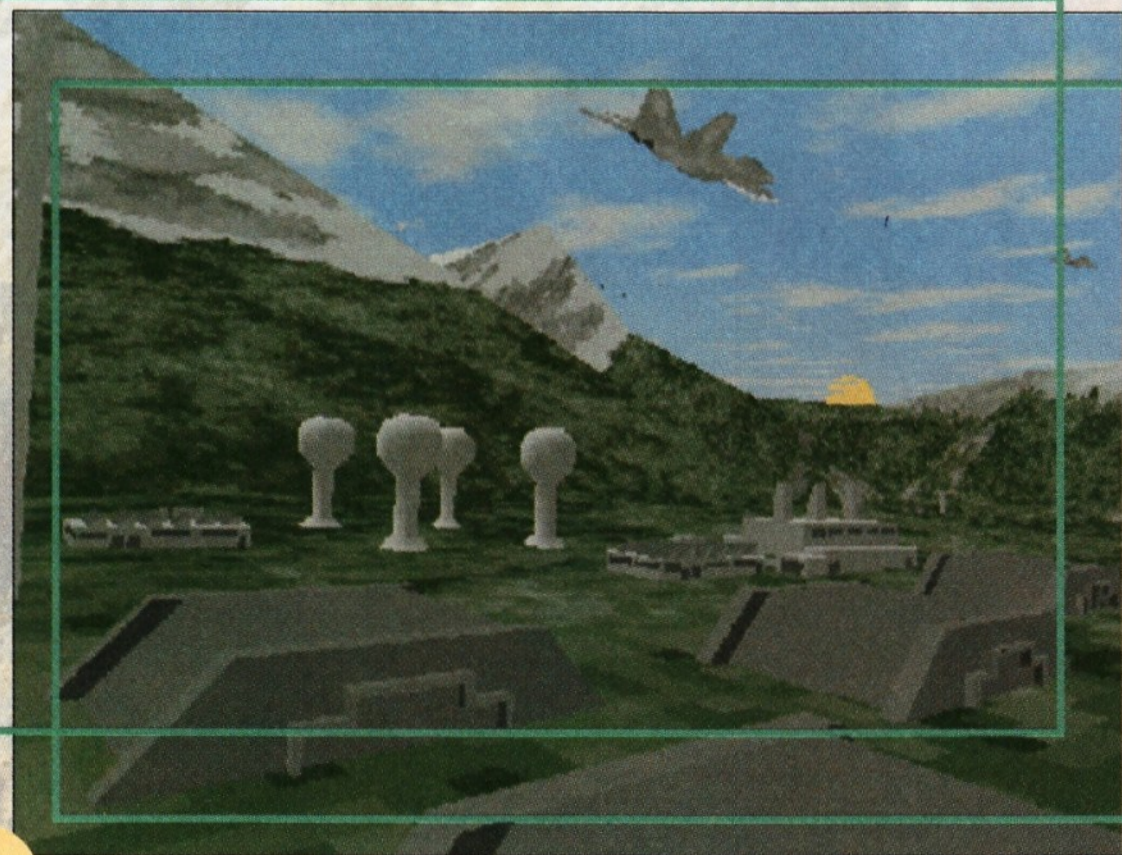
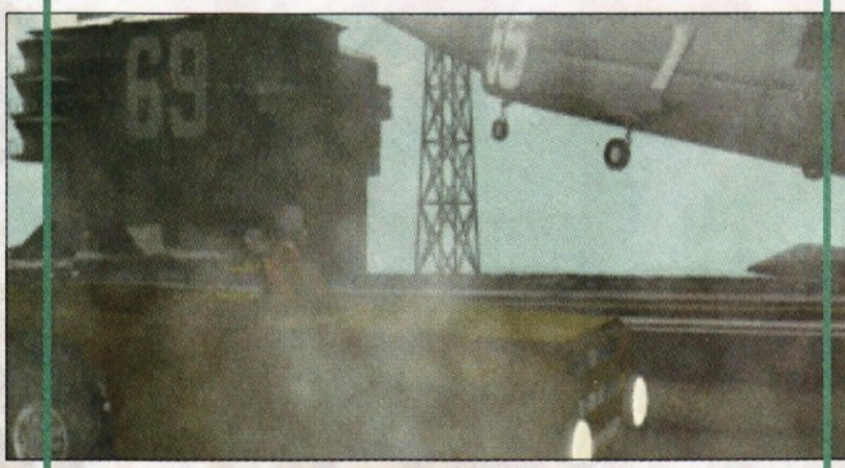
Nagy várakozás előzte meg részemről a legendás Jetfighter sorozat harmadik tagjának megjelenését. Most már tudom, nem kellett volna ennyire izgulnom. Megjött. Először még nem is gyanakodtam, bár a haditengerészeti F-22N változatot érdekesnek találtam. Tudtommal az amerikai haditengerészetnél már fejlesztik a következő generációs vadászgépet. Fikció, ugye...

Átnyalazgattam, és meglepetéssel konstatáltam Laszlo Caposu, Clujon született magyar pilóta részvételét a században. Igazán nem akarok kötözködni, de sajnos Kolozsvár már mintegy 78 éve nem Magyarországhoz tartozik (hoppá, csak nem volt némi határrevízió 1998-ban!!!!??). Vagy még Trianon előtt született, akkor viszont pilótának kissé

öregecske, nem beszélve a „Tasmán Ördög” becenévről. Az pedig, hogy a Caposu nevet valahogy nem igazán bírom tősgyökeres magyar névként felfogni, biztos az én hibám. Derék román ember neve lehet, nem egy magyar pilótáé. Igazán nem vagyok kukacos alak, de ezt azért nem kellett volna. A pilóták után a haditechnikai kislexikont nyálaztam át, hasonló eredménnyel. A legdurvább tévedés a MiG-23-as fotója a MiG-25-ösről szóló cikkely felett. Egy szimulátor kézikönyvének elkészítésekor ilyen szarvashibát nem szabadna elkövetni. Továbbá tudatták velem, hogy a MiG-25-ös elsődleges

pet kifejezetten a B-70 Valkyre elfogására tervezték)!!?

No, elég a kézikönyv kicsemegzéséből, térjünk rá a lényegre: a játékra. Bejelent-



feladata az ellenséges lokátorok kiirtása. Miket meg nem tud az ember egy elfogó-vadászgépről (a gé-

kezem, mint jól képzett pilóta. Igen, nagyon szépen köszönik, de először talán tanuljak meg repülni. Miii??? Ja, végig kell menni egy 13 lépéses tortúrán, mely szándéka szerint megismerteti a repülés csodálatos világával. Legyen. Könnyelmű voltam és bohó – már tudom, hisz' a feladatok nehézsége egy átlagos hintaló képességeit alig haladták meg. Egyik dolgunk például felszállni. Hajtómű bekapcs., full afterburner, majd 100 lábnál a program közli, hogy sikeresen teljesítettük a feladatot. Ehhez aztán tényleg jól képzett pilóta kell. Más. Free Flight, azaz arra repülhetek, amerre akarok. Rögtön indításkor valami dolgom lett, pause-ba tettem, majd jóízűen megebédeltem. Kaja után pause ki, ezek után egyetlen másodperc repülés után közli, a feladat sikerült. Hmm...

Légifegyverek használatának gyakorlása. A célpontok robotvezérlésű gépek: egy-egy MiG-29, Su-27, B-707. „Beülök” a Boeing mögé 10 mérföldre, majd indítom az AIM-120 AMRAAM rakétát és rögtön kapom az agyvérzést. Az amerikai haditechnika egyik csillaga, a világ egyik leghatékonyabb légiharc-rakétája NEM KÉPES 10 MÉRFÖLDRŐL EGY ROHADT BOEINGET LESZEDNI!!! Oda se neki, mert MÁSODSZORRA SEM!!! Harmadszorra nagy nehezen sikerült, de eddigre több csomó hajjal lettem szegényebb. Ezek után érdeklődve vártam a többi fegyver szereplését, és nem csalódtam, sajnos. A leghatékonyabbnak a

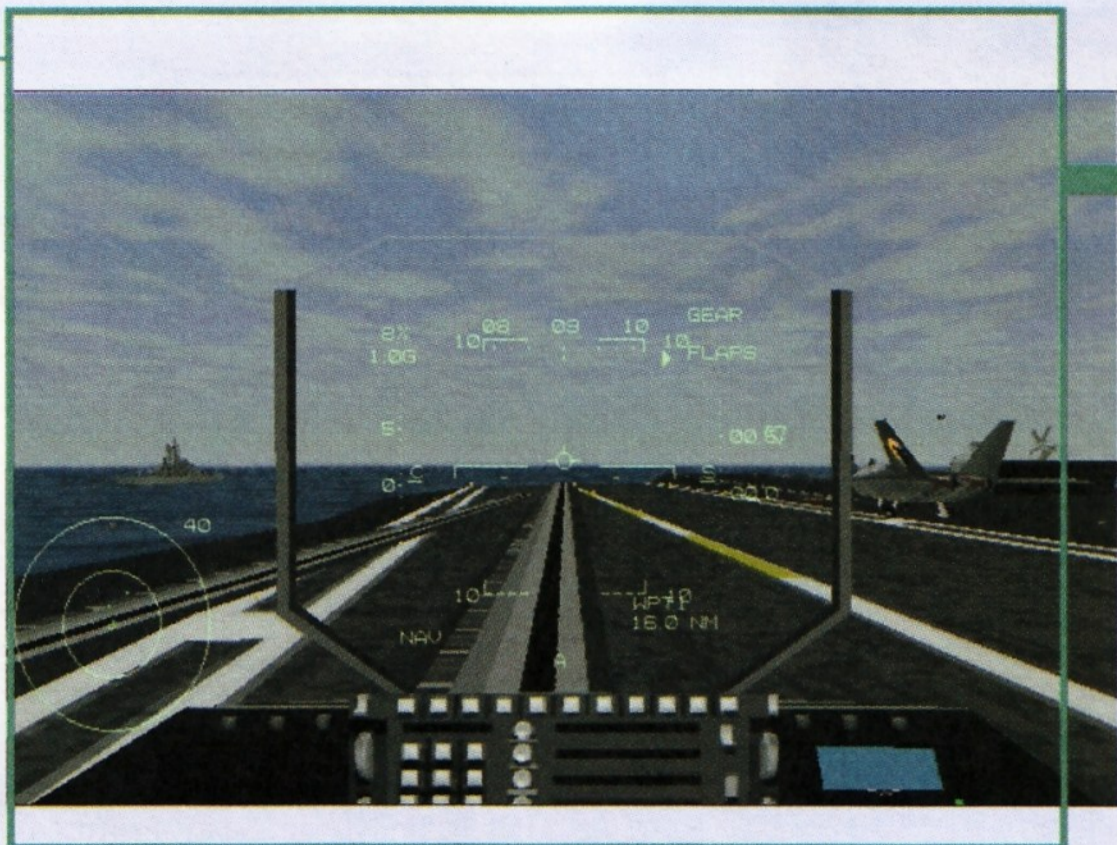
JETFIGHTER III

Sidewinder bizonyult, mintegy 40%-os találati aránnyal (röhej). Az AMRAAM-ról már szóltam, a gépágyút csak a földi célpontok (üzemanyagtartályok) ellen tudtam hatásosan használni. Az előttem keresztben elhúzó MiG-29-est az orrától a farok részéig mérteni pontossággal végiglőttem kb. 120 yardról, és nem történt semmi. Érdekes, nem!?

A következő eligazításon földi célok elleni támadásról esik szó, persze még csak gyakorló lőtér. A felszerelés: Mk-82 és Mk-84 bombák, AGM-65E Maverick lézervezérlésű rakéták plusz légiharc-fegyverzet. A feladat, hogy wingmanemnek le kell lőnie egy

távírányítású ellenséges gépet, majd három földi célpontot megsemmisítenie. Megérkezünk, társamat ráuszítom az ellenséges gépre, majd elkezdek vadászgatni a földi célpontokra. Maverick, 2500 láb magasan, vaj-simán repülök. Befogom a célt 5 mérföldnél, majd rakétát indítok. Enyhe süllyedés, hogy a befogott célpontot középre hozzam a HUD-on, végig megvilágítva a célt. A Maverick természetesen mellé ment. „Nem!”, sikítottam, „ilyen nincs!”.

Ha tökéletes körülmények között sem talál célba, mi lesz majd, ha lőnek is a gépemre? Végül rájöttem, hogy ha két mérföldön belül indítok, nagyobb



az esélyem. Átváltottam a bombákra. A célzása pontos, a CCIP működik, ahogy kell. Egyetlen apróság zavar: nem tudom, hogy mire jók a fékezett esésű bombák. Itt ugyanis a

pilótái, ugye, amerikaiak...

A bevetésekről már nem sok mindent tudok elmondani. Egyszerűen nem tudtam ép idegrendszerrel kettőnél több bevetést végrehajtani. Befogom a célpontomat, egy kokaint szállító hajót a radaron, felé fordulok 650 csomós sebességgel. Majd a radar szerint a hajó elkezd távolodni. Persze rájöttem, hogy a gonosz, de ötletes drogbárók megvették a MAHART-tól a Sirály II. szárnyashajót, és feltuningolták. Jobb ötletem nincs. Amennyire vártam, akkorát csalódtam a Jetfighter III-ban: ezt nevezik szimulációnak? Ezt azért nem vártam. Elismerem, gyönyörű a grafika, bár egy P100-on szaggat, de könyörgöm, senki nem tesztelte le a játszhatóságot? Vegye meg, aki akarja, nekem bizony nem kell...

Trau
trau@idg.hu



The radar station located at the Bay of Manel is one of the main communication centers on Cuba. It processes signals from air and sea vessels operating in the Gulf of Mexico and Atlantic Ocean.

teljesen sima bomba mintegy 4 másodpercet zuhan 500 lábról, majd felrobban és egy fia repeszt sem küld az ég felé. Kipróbáltam, direkt lassan mentem, de nem. Ezek a buta amerikai katonák meg csak költik azt a sok pénzt féklapos vagy fékernyős bombákra alacsony támadáshoz... Visszatérve eredeti küldetésemhez, Wingmanem 17 és fél perc alatt nehezen kilőtt három üzemanyagtankot. Persze mindegyiket nekem kellett számára kijelölni, se baj, bártortalan a fiú, na! Sose lesz már bátrabb, mert a jól végzett munka után beleállt a földbe. Még szerencse, hogy mi vagyunk a világ legjobb



Jetfighter III

Eidos Interactive (Automex)



2

Processzor: 486DX4-100 (Pentium 133)
Memória: 8 MB (16 MB)
HD: 30 MB (120 MB)
Video: VGA SVGA
System: DOS Win31 Win95

Akik annak idején hosszú éjszakákat töltöttek el a Pirates! előtt, most ismét örülhetnek, mert érkezett egy újabb közép-kori hajós stratégia. Bár a két program történetében halovány hasonlóság sincsen, de azért a hajó az hajó marad.

Amű, egy számomra eddig csak a MegaPak-jeiről ismert cég, a Megamedia Corporation alkotása. A játék célja, hogy hosszú küldetések során az ellenfelet megszabadítsuk flottájától és területeitől, ezzel megszerezve magunknak a tengerek feletti egyeduralmat. A program legnagyobb erénye, hogy nem bonyolították túl. Annyira egyszerűen játszható, mint egy társasjáték. A gép ellen három küldetéssorozatban próbálkozhatunk a csapataink győzelemre vitelével (ezeknek semmi közük nincs egymáshoz), de természetesen lenyomhatjuk barátunk flottilláját is. Ezt összesen 11-féle hajótípussal érhetjük el, melyek közül minden

típusnak megvan a maga előnye és hátránya, de ezenkívül építhetünk városokat és különböző erődöket is. A városok a hajók javítására és építésére szolgálnak, de igen hasznosak viharban is, mert nem engedik, hogy a kikötőben lévő hajók elsodródjanak. Az erődök az egységeink védelmét szolgálják. Ebből két fajtát építhetünk: első és másodosztályút. Az első osztályú erősebb, nagyobb és távolabbra lő, de ennek megfelelően drágább is.

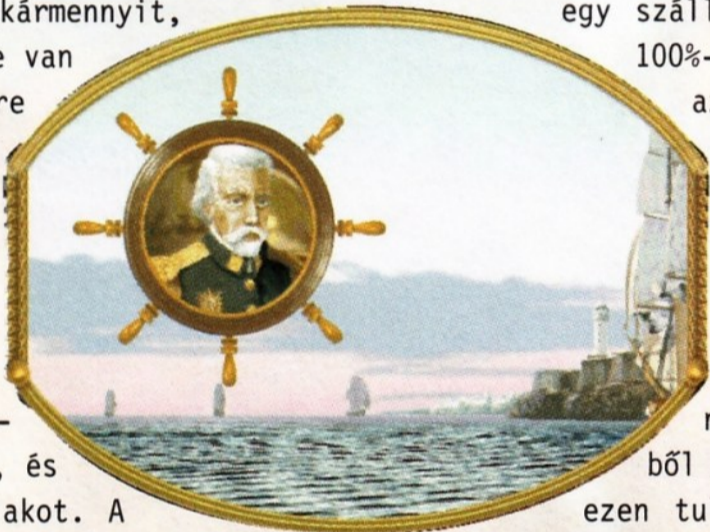
A gép elleni játéknál minden egyes pálya előtt meg kell határozni, hogy a rendelkezésre álló egységek közül melyeket visszük magunkkal. Persze nem vihetünk akármennyit, minden küldetésre van limit. Ha végre eljutunk a játékképernyőre, akkor két, gombokkal teli kis ablakot és a játékképernyőt látjuk. Ez utóbbit most hagyjuk, és nézzük a két ablakot. A kisebb a különböző információk megszerzésére szolgál, például az időjárásról, a küldetés céljáról vagy a hajók és erődök egymáshoz viszonyított erejéről, lőtávjáról stb. A másik, nagyobb ablak az épp soron következő egység tulajdonságainak

megismérésére és a parancsok kiadására hivatott. A tulajdonságok fentről lefelé a következők: legfőképpen a hajó képe és típusa, alatta öt csíkkal ábrázolva a hajó „életereje”, a mozgási képessége, a lövések erőssége, a hajó „megszálló” ereje és a legénység tapasztalata. Ezek mind az adott hajótípusra jellemző érték százalékos kijelzői, tehát például egy fregatt és egy szállítóhajó esetében hiába

100%-os a tüzelési érték, azért a fregatt erősebbet lő. Ha lövik a hajónkat, minden érték csökken, kivéve a tapasztalatot. Leginkább az „életető” fog fogyni, és ha ez eléri a nullát, a legénységünkől cápaeledel lesz. Ugyanezen tulajdonságokat láthatjuk

a játékképernyő üzenetsorában százalékos formában, ha a kurzort az egyik hajóra vagy erődre visszük.

A kiadható parancsok a következők: mozogni, lőni, elfoglalni egy ellenséges hajót, továbblépés a következő hajóra, javítani és építeni. Az első kettő elég egyértelmű, a harmadikhoz annyi hozzáfűznivalóm van, hogy ellenséges hajót elfoglalni csak úgy lehet, ha azonos mezőben vagyunk vele. Érdekes még ezen művelet előtt lőni, mert utána már nem lesz lehetőségünk rá. Mivel egy mezőbe csak két hajó fér, és sikertelen támadás után megszálló erőnk lecsökken nullára, még abban a körben le kell lőni az ellenséges hajót és a miénk mellé odaállni egy másikkal, különben az ellenfél minden nehézség nélkül elfoglalja hajónkat. A továbblépés a következő egységre szintén nem igényel hosszabb magyarázatot, viszont a javításról nem árt tudni, hogy egy teljes kört vesz igénybe, előtte és utána sem mozogni, sem lőni nem lehet. Természetesen a javításhoz egy kikötő szomszédságában kell állnunk. Egy kör alatt a hajón 33%-ot tudnak javítani. Az építés megint külön kategória. Két részre kell osztanunk:



Admiral Sea Battles

hajót, illetve kikötőt vagy erődöt építhetünk. Az előbbi könnyű eset, csak rá kell menni egy kikötőre és egy szabad, szomszédos mezőre felhúzzhatjuk a hajónkat (sekély vízre természetesen csak olyan hajók építhetők, amik közlekedni is tudnak rajta). Az erőd vagy kikötő megépítéséhez viszont három hajó kell azokon a mezőkön, amelyek szomszédosak azzal, amire építeni akarunk. Itt is szükséges, hogy az egység még ne tegyen semmit abban a körben, és az építés után már nem is fog. Szemétség viszont, hogy ha kilenc hajónk áll a szomszédos mezőkön, akkor mind-egyiknek elveszi a mozgási és lövési lehetőségét arra a körre, és még csak nem is lesz olcsóbb az építés. Természetesen lehet



csoportban is mozgatni az egységeinket, ehhez csak egy keretet kell köréjük húzni.

És most az értékelés és néhány tipp. Nagyon szép grafikai megoldások születtek a programban, bár csak minden játék így nézne ki. Eszméletlenül hangulatosak a játéktéren néha feltűnedező kis animációk. A hangokkal már kevésbé vagyok megelégedve, azt jobban is eltalálhatták volna. A játszhatósággal nincs baj, de egy idő után mindig eluntam a dolgot, és egy küldetésnél többet egyszerre sosem tudtam megcsinálni. Ne keseredjen el senki, mert mint általában a társasjátékokhoz, jó adag szerencse is kell a nyeréshez (főleg az időjárás szempontjából). De hogy ne csak Fortunán múljon a dolog, itt van néhány tipp!



Erődöket csak egyszerre sok hajóval és lehetőleg nagy hajókkal támadunk. Figyeljük az előrejelzést, mert ha pont akkor jön egy vihar vagy szélcsend, mikor támadunk, az igencsak kellemetlen lehet.

A közepes hajók erőssége a gyorsaságukban rejlik.

A kis hajók gyengék és kicsi a lőtávolságuk is, de legalább olcsóak, és át tudnak haladni a sekélyebb vizeken. A legkisebb hajóknak, pl. Galley, Tender, Brig nagyon jó a megszállási tulajdonságuk, még a nagy hajókra is veszélyesek lehetnek.

Ha kikötőt építünk és várható, hogy az ellenfél megtámadja, mindig építsünk mellé erődöt is, ne csak hajókkal védjük.

Érdeemes megnézni a várható időjárást!

Ne nagyon vigyük a nagy hajóinkat a sekély vizek közelébe, mert ha egy vihar rásodorja őket és a következő viharig nem tudunk kievickélni onnan, akkor menthetetlenül elpusztul.

Ha nem sikerül a megszállási próbálkozás, akkor az egész legénységünk odavész, és az ellenfél nagyon könnyen elfoglalhatja a hajónkat. Érdeemes mindig belelőni egy-kettőt az ellenfélbe, mielőtt megszállással próbálkoznánk.

Ha meg akarjuk óvni a hajónkat az ellenfél elfoglalási kísérleteitől, egyszerűen álljunk mellé egy másik várossal.

Minél közelebből lövünk bele az ellenfélbe, annál nagyobb az esély, hogy eltaláljuk és nagyobbat is sebzünk rajta.

A pénzt nagyon be kell osztani, mert csak a küldetések végén kapunk belőle (és akkor sem eleget).

Javítani sokkal olcsóbb, mint új hajót építeni, úgyhogy ne hagyjuk, hogy lelőjék a hajóinkat, inkább vonuljunk vissza. Ráadásul a tapasztalatot úgysem lehet megvenni.

Olyan helyre érdemes kikötőt építeni, ahol minél több tengeri mezővel érintkezik, mert így több hajót javíthatunk egyszerre.

Admiral

MegaMedia (Automex)

5

Processzor: 486DX2-66

Memória: 8 MB

HDD: 18 MB

Video: SVGA

System: DOS Win95

A sekély vizek mellé lehetőleg ne építsünk várost.

Pelace



Már jelent meg a PCX-ben egy rövid előzetes az Imperium Galactica-ról, amiben tulajdonképpen mindenféléről szó volt, csak éppen a játékról nem. Ezt a hiányt szeretném most pótolni, és igyekszem meglehetősen részletesen elemezni ezt a programot. Gondolom azt mindenki észrevette, hogy mégsem jött ki karácsonyra, pedig ezt ígértük. Nos, az interjúban Masell biztosan erre is kitér majd, így a mentegetőzést most kihagyom. A keret-történetet átugrom, mert egyrészt a gépkönyvben is meglesz, másrészt egy szép hosszú videó is erről szól (ahol a narrátor szintén magyar nyelven beszél majd). Szerény véleményem szerint a magyar hang sokkal jobb lett, mint az angol – és nem csak azért, mert nem volt gond a szájra-szinkronizálással...

A játék kezdetén mindössze egy rombolóval és néhány vadással rendelkezünk (ennyit mertek ránk bízni). Parancsnokunk, egy ezredes, részletekbe menő utasításaival indulunk neki a Galaxis meghódításának. Legfontosabb feladatunk a lerombolt Achilles bolygó felépítése és az időnként felbukkanó kalózok megrendszabályozása. A hajók felszerelését is megtanulhatjuk ezen a szinten (kár lenne a raktárban hagyni azt a pajzsot)! Sajnos ehhez előbb működőképes állapotba kell hozni az űrrikötőt az Achilles bolygón...

A második rangban a feladatunk hasonló, de a küldetések összetettebbek lesznek,

valamint (immár kapitányként) a fegyver- és felszerelésgyártást is ránk sózzák. Itt kezdetjük el látogatni a kocsmát is, ahol néha egész hasznos információkat csíphetünk el, máskor csak a saját életünkről tudhatunk meg fontos részleteket...

A harmadik rang (parancsnok) már lényegesen eltér a korábbiaktól. A szájbarágós eligazítások fokozatosan megszűnnek (eddigre már mindenkinek ismernie kell a földi- és az űrharc



alapjait, különben el sem jutott volna idáig) és önálló döntésekkel kell elérnünk a szint célját: a Garthog Birodalom teljes megsemmisítését. Mivel a felső parancsnokságnak is feltűnt, hogy a Garthogok mintha kissé jobban fel lennének szerelve mint mi, földiek, ránk bízzák a fejlesztést is. Az új találmányok segítségével már a mi oldalunkra billen a mérleg, és a győzelem nem lehet kétséges...

A Garthogok legyőzése után azonban nem pihenhetünk – a negyedik rangban (immár admirálisként) számos fajjal egyszerre kell szembenéznünk. Ez nem jelenti szükségszerűen azt, hogy mindegyiket le kell gyilkolnunk (csak nehogy meglepetések érjék a kísérletező kedvűeket – például a Sullepek részéről)! Itt lényegében nem történik más, mint a hármas rang lehetőségei kiszélesülnek (sokkal több bolygó és fejleszténivaló). Egyetlen előnyünk a többi fajjal szemben, hogy több bolygónk van, de ha nem vigyázunk, ez az előny hamarosan eltűnhet...

Ahogy szépen lassan terjeszkedünk a Galaxisban, egyszer csak szembetalálkozunk majd a Dargstan-okkal (5. rang), akiket onnan ismerünk fel, hogy a kezdő és középhaladó játékos eddig legyőzhetetlennek hitt flottá-

ját ronggyá verik és a földi harc stratégiáját is komolyan át kell majd gondolnunk, hogy föléljük kerekedhessünk... Innentől kezdve már „csak” egy feladatunk van (amiben segít az itt megjelenő diplomácia opció is) – a Dargstanok teljes és tökéletes kipusztítása a Galaxisból és a befejező képsorok megtekintése.

A fenti rövid leírás alapján a játék nem is tűnik nehéznek, igaz? HA-Ha-ha (elhaló, de sätáni kacaj) – bizony elég nehéz lesz az! A CD-n található tippekben a nehézségi szintek közti eltéréseket részletesebben is kifejtem.

Kolóniák

Tulajdonképpen minden a kolóniák körül forog. Mivel ezek képezik anyagi bázisunk forrásait (magyarul: innen szedjük az adót), legfőbb feladatunk a fejlesztésük, illetve védelmük. Természetesen az sem árt, ha az ellenfeleket is képesek vagyunk gyengíteni azzal, hogy elfoglaljuk vagy leromboljuk a kolóniáit, de ez is csak akkor fog sikerülni, ha a mieink biztonságban vannak és ontják a pénzt – ami tudvalevőleg nélkülözhetetlen a háborúzáshoz. Fontos megjegyezni, hogy sokkal több épületet húzhatunk fel az emberek által lakott világokon (hiszen az idegenekről nemigen tudjuk, mit is szeretnének). Szintén fontos, hogy ha egy ellenséges bolygón olyan épületet találunk épségben, amit mi még nem fejlesztünk ki, akkor azt – mint találmányt – azonnal megkapjuk és építhetjük a többi bolygónkon is!

Űrharc

Az űrben vívott csaták legfontosabb feladata, hogy a csatahajóink által szállított földi egységeket a célbolygóra jutassuk. Az esetlegesen útban álló ellenséges flottákat, űrbázisokat és ágyúkat viszont el kell takarítani. Az első két rangban megtanulhatjuk az űrharc alapjait (melyik űrhajónk kb. milyen



Galactico

erős, hányan kell támadni egy ellenséget, hogyan tudunk manőverezni a területen stb.). Általánosságban nehéz tanácsot adni, de inkább érdemes egy-két erős flottát tartani és azokkal cirkálni (ellenfeleink is ezt teszik), mint nagyon szétforgácsolni az erőinket. Az is jó taktika szokott lenni, hogy a vadászokat használjuk csalinak, majd folyamatosan menekülve az őket üldözőket szépen „behozzuk” nagyobb hajóink lőtávolságába. Ezt főleg azért jó



eljátszani, mert a mozgó hajót sokkal nehezebb eltalálni, és ellenfeleink a célpontkeresgéssel is időt veszítenek...

Földi harc

Ha az űrharcban sikeresek voltunk (vagy fordítva: az ellenség áttörte első védelmi vonalunkat), jöhet a bolygó elfoglalásának végső mozzanata: a földi csata. Miután mindkét fél lerakta az egységeit, kezdődhet a csíhi-puhi! A legfontosabb szabály, hogy lehetőleg sok egységgel támadjunk egyet és így, egyesével irtsuk az ellent! A legfontosabb mellékszabály, hogy igyekezzünk az ellenfél rakétásai és az egységeink közé valamilyen akadályt „behozni”. Ha ezt nem tesszük, akkor gyorsan leromolhat hadseregünk állapota, a rakéták ugyanis területre hatnak, így a becsapódás környezetében minden egységünk sérülni fog.

Még egy utolsó jó tanács: vigyázzunk a nagyon harcias fajokkal, mert azok igencsak „agresszív” módon teszik le egységeiket és mire feleszmélünk, a tankjaink fele már halott...

Noha mind a földi harc, mind az űrharc valós idejű (real-time), mindkettőben lehetőség van az idő megállítására és gondolkodásra, parancskiadásra (Space gomb). Ennek az opciónak a hiánya egyébként szerintem nagyon kellemetlen volt a hasonló csatarendszerű játékoknál (Warcraft, Command and Conquer), mert a gép

tudott egyszerre 20 egységet külön mozgatni, de mi nem...

Termelés

A termelés meglehetősen egyszerű: van három gyártípus (fegyvergyár, felszerelés-gyár és űrhajógyár), melyek összkapacitása határozza meg az adott terméktípusból a gyártási képességünket. Mivel bolygónként egy típusból csak egy gyár lehet, nagyon fontos, hogy minden bolygót kihasználjunk, és felépítsük oda a gyárainkat (ezért mondtam, hogy a 4. rang elején előnyben vagyunk a többi fajhoz képest)! A legfontosabb „termékek” az űrhajók és a tankok külön kategóriában vannak, így ezek gyártása (szerencsére) párhuzamosan is folyhat – egyetlen korlátunk csak a pénz lehet.

Fejlesztés

Nagyon hasonló a fejlesztés megoldása is. Természetesen itt egy találmányt csak egyszer kell kifejlesztünk, onnantól kezdve kerülhet gyártásba (illetve építhető kolóniákban). 5-féle fejlesztőközpont létezik (statikai v. civil, mechanikai, komputer, mesterséges intelligencia és katonai), amelyekből bolygónként egy lehet csak! Néhány bolygón találunk majd kettőt ezekből, itt nehogy lebontsuk egyiket sem! Mondanom sem kell, hogy ezeket a kolóniákat nem árt kissé jobban megvédeni! Bizonyos találmányokhoz más találmányok is szükségesek, vagyis nem ugorhatunk neki a csúcsgyerekek fejlesztésének mindjárt a játék elején.

Adatbázis

A saját szobánkban levő terminálról adatokat hívhatunk le (ez tulajdonképpen egyfajta helpként működik). Ezek olyan alapinformációk, amelyek azoknak is segítenek, akik ... khmm... kölcsönadták a gépkönyvüket a barátjuknak (ugye nem lesznek ilyenek?).

Diplomácia

Csak az 5. rangtól léphetünk kapcsolatba más fajokkal. A diplomácia fő szerepe, hogy ne kelljen mindig



mindenkivel verekedni, hanem – ha néhány fajjal jó kapcsolatokat építettünk ki – nyugodtan koncentrálhassunk a fő feladatunkra.

Összefoglalás

Szerintem meglehetősen nehéz, de jó játékot kap az, aki nekidurálja magát és megveszi a programot. A grafikusok kitettek magukért –

Imperium Galactica

Acomp/GT Interactive

5

Processor: 486DX4-100
Memória: 8 MB
HD: 60 MB
Video: VGA SVGA
System: DOS Win41 Win95

noha a videók csak 320x200-ban futnak, de így is szépek (maga a játék – természetesen – SVGA). A zene is szép lett és a játék összetettségével, nehézségével sincs probléma. A kiadás időpontjáról már nem merek nyilatkozni, de remélem az újság megjelenésekor vagy röviddel utána tényleg kapható lesz már...

A CD-n találhattok még egy meglehetősen részletes tipp-halmazt (külön „fejezetekre” bontva), ami természetesen csak az én (egyébként elég hatékony) taktikámat tükrözi, de esetleg jó kiindulási alap lehet a játék titkainak megismeréséhez, valamint egy újabb, 50 megás animációt.

Pellus

Lassan már köztudott, hogy a Digital Reality végrehaláhára befejezi stratégiai játékát Imperium Galactica néven. Bár írtunk már róluk, bizonyára kevesen tudják, hogy ez teljes egészében magyar fejlesztés. A project menedzserét, Masellt kaptam el egy rövid interjúra.

PC-X: Kikből áll a csapat és mióta gyúritek egymást a projecten?

Masell: Az Imperium Galacticán már két éve dolgozunk, Karácsonyra terveztük befejezni, sajnos ez nem jött össze. A legfőbb ok, hogy a tesztelés és a program folyamatos csiszolása több időt vitt el, mint ahogyan terveztük. Azt hiszem, tökéletesen megértem a nagy cégek programjainak csúszását: ha ma valaki kiemelkedőt akar csinálni, az iszonyú hosszú időbe és rengeteg energiába kerül. Mindenki a maximumot akarja nyújtani, s a mi csapatunk is így gondolkodik. Célunk az volt, hogy az első magyar nyelven megjelenő program ne csak pillanatnyi tündöklés legyen. Egyébként heten vagyunk: Kiss István és Szabó Ferenc programozó, Fodor Tamás 3D grafika, kolónia grafikák, Gyarmati Csaba 3D és Rózsa Károly 3D grafika, Kreiner Tamás zenész, és jómagam, Fehér Gábor project manager, design. Meg kell még említeni Pellust is, aki sokat segített a fejlesztés végénél a tesztelésben, illetve a további designban.

A csapat legelső munkája a Reunion volt, igaz, azóta a két Amigás programozó kivált. István majd fél évig egyedül programozott, majd úgy döntöttünk, hogy fel

kell venni még valakit. Manapság ritkaság, hogy programozói csapatok csak hét főből álljanak, de úgy érzem, az eddigi visszajelzések azt igazolták, hogy ez a hét srác megállta a helyét.

PC-X: Elmesélnéd, hogyan vágtatok bele? Hogyan épül fel egy ekkora program, mivel kezditek?

Masell: Bármilyen program elkészülését komoly előkészítő munkának kell megelőznie. Nem lehet úgy elkezdni, hogy az ember azt mondja: milyen jó volt a Doom, hát ezt én is meg tudom csinálni. Ha megvan az eredeti ötlet, akkor meg kell vizsgálni, hogy a piacon éppen jelen lévő programokhoz képest hogyan állja meg a helyét. Ha biztosak vagyunk abban, hogy az ötlet simán veri a többit, azon kell gondolkodnunk, hogy mi lesz két év múlva, azaz mire kijön a játék, akkor is piacképes lesz-e. Ha mindez megvan, akkor komoly tervezési időszak veszi kezdetét, ahol a csapat kipróbálja, hogy milyen eszközökkel fog dolgozni, illetve lerakja az alapokat, megtervezi a játékot. A tervezésben mindenkinek részt kell vennie, de a legtöbb munkája a designernek és a programozónak lesz. Ezek után szét kell osztani a munkát, határidőket kell felállítani, ami a program elkészülésének alapköve lesz.

PC-X: Sok jó csapat van ma Magyarországon, de kevesek jutnak el odáig, hogy be is fejezzék munkájukat. Talán az általatok elért siker jó példa arra, hogy igenis működik a dolog... Mit javasolsz, hogyan menedzselheti a legjobban magát egy kezdő team?

Masell: Három fontos dolog szükséges: lelkesedés (ebből általában nem szokott hiány lenni a kezdetekkor), tapasztalat és jó fejlesztési körülmények. Ez utóbbi a legrázósabb, hiszen sok komoly gépre van szükség, és a programot csak főmunkaidőben lehet csinálni, tehát pénz is kell.

PC-X: Tudom, hogy nem szeretsz az anyagiakról beszélni, de akkor is megkérdelem: két éve dolgozik már egy jókora csapat a szoftveren, miből éltek, hogyan finanszírozzátok maga-

tokat ennyi időn át? Kifizetődő játékprogramot írni?

Masell finoman mosolygott, és közölte, hogy erről tényleg nem akar beszélni. Hazafelé is csak ennyit mondott a kocsiban: megéri...

PC-X: Mi okozott nehézséget az Imperium Galactica fejlesztése közben?

Masell: A munka közben döbbsentünk rá, hogy a video animációs dolgok elkészítése nem lesz olyan egyszerű, mint ahogy képzeltük. Először megszerveztük a stúdiót blue box háttérrel, felvettük a jeleneteket, majd a színeseket már a stúdióban összevágtuk a háttérrel. Hazahoztuk a beta kazettát, átmásoltuk VHS-re, kipróbáltuk a digitalizálást, és rájöttünk, hogy pocsék a minőség. Utána jártunk egy video-stúdióknak, amely betaró tudott digitalizálni, Macintosh-sal újradi-giztunk mindent, s Amigán, SCSI merevlemezre került az anyag. Átvettük PC-re, így megkaptuk a sorozatos JPG képeket. Mivel a JPG képkockánként tömörít, az animáció iszonyúan zizegett. Egyik programozónk megírta a tömörítőprogramot, ami figyelembe vette a JPG efféle cselezését. Az eredmény azonban még mindig nem tetszett. Újra bedigitalizáltunk egy animációt még nagyobb felbontással, összevágtuk 18 képkocka/mp-re, átkonvertáltuk a saját formátumunkra, s az eredmény már kielégítő volt. Ekkor újracsináltunk mindent ezzel a technikával. A végén kiderült, hogy ha 24 képkocka/mp-ről 18-ra leredukáljuk az animot, akkor néha ugrik a kép, de csak ott, ahol éppen a kieső 3 képkocka alatt nagyon gyors mozgás történt. A másik programozó megírta az átmosó programot, ami leellenőrizte a gyors változásokat az animációban, és elmosódás effektet rakott rá. Ebből is látszik, hogy egy nagyobb program megírása nem habos torta. Reméljük, lesz elég komoly ember, aki megbecsüli az Imperium Galacticat, és nem terjeszti majd a kalózpéldányokat, hanem azt mondja a barátainak: igen, ezt érdemes megvenni.

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu

Port Game

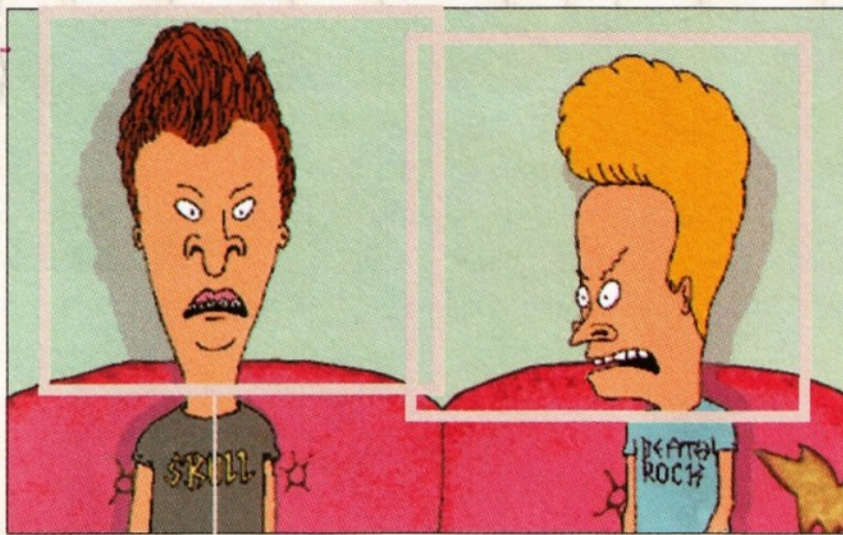
MIXED UP

leírás

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Aki valaha is átérezte a Beavis & Butt-head érzést, és remegve várta a TV előtt kuporogva a két „jókisfiú” újabb megrázó kalandjait az MTV-n, az most a paradicsomban érezheti magát. A ViaCom ugyanis kiadott négy teljes CD-t, csakis a két gyermeki lélek élményeiről, életérzéseiről.

Ezek a következők: Party Trivia Game (kérdéss-felelek játék), Entertainment Utility (avi, wav, bmp, jpg gyűjtemény), Desktop Distortion (a kezelőfelülethez tartalmaz sokféle komplett témát) és végül az Action Mini Games (ami sok apró játékot foglal magában). A progik Windows 95-alatt futnak, valamint igénylik a DirectX valamely változatát, amit szükség esetén installál is. Sajnos nem tudom, itt-hon kaphatók-e a CD-k, remélem valaki behozza őket (elvégre Virgin import).



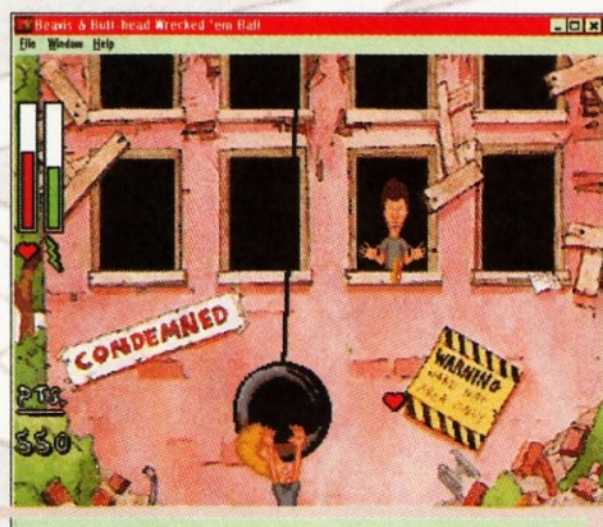
Action Mini Games gyűjtemény:

A CD nagyrészt a kalandjátékszerű Virtual Stupidity betéteinek gyűjteménye (húzzunk le még egy bőrt...), de itt most nem kell a kalandrésszel

szemnedni, hogy játszassunk valamelyikkel. A teljes címe: **Beavis and Butt-head In Little Thingies**. A következőkkel lehet tehát játszani: Air Guitar, Bug Justice, Hock-a-Loogie, Court Chaos, Change It, Wrecked'em Ball, Thank You Drive-Thru. Mindegyik kábé hat mega hosszú, az összes 52 megát foglal – viszont így már ki van zárva, hogy unatkozunk a gépünk előtt.

Desktop Distortion:

Képernyővédőket és egyben játékokat találhatunk rajta, vagyis egy és ugyanaz a kettő. Illetve kilenc plusz egy, azaz kilenc kis interaktív képernyő vackoló és egy véletlenszerű kiválasztó. Ennyire magasztos élmény még soha nem volt számomra a képernyő széjjel trutyizása és ledarálása. De nézzük őket!



Cornholio: zabálni kell, a levegőben repdeső édességekből minél többet fel kell emészteni. Közben üvöltve: Nincsen s*gglyukkkkam! Add nekem a kappppucsinódat!

Tire Trouble: tisztára bepörögve szenved egy keréken a két gyermek.

Karate Beavis: rúgjál széjjel mindent, amit feléd hajigálnak, közben teli torokból üvölts: hadzsime-haddzsál már!

Painting Dudes: színes festékspray-vel dekorálhatjuk ki a desktopot: I Rule!

Kick The Can: rúgd, ki tudja meddig rúghatod! Már mint a szemetesládát.

Chuckfest: dobáljuk tele a képernyőt mindenféle sz*rral. Nyers tojás, zöldalma-shake, zsíros sült krumpli, esetleg féltégla? Nem számít, csak mocskos legyen!

Soda Jerks: hasonló az előzőhöz, csak üdítőt kell szét-spriccelni... Yuck!

Shoot'em: a két jó barát csúzli lövészetet tart a repkedő tárgyakra.

Digger: a lényeg! A fűnyíró gép, ami annyi galibát okozott már, most is tarol.

Random: aki ezt nem találja ki, az van olyan dilis, mint Beavis.

Kedvencem:

Entertainment Utility CD

Nos, azért hagytam ezt a végére, mert ez lehet minden Beavis és Butt-head rajongó álma. Az abszolút „feeling”, ami van olyan jó, mint amikor az MTV-n felzeng a főcímezene, s utána az özönvízszerű hülyeség következik. Rengeteg .AVI video file, .BMP, .JPG kép és .WAV audio terpeszkedik a dugig megtöltött korongon – persze Destop Themes-ek is vannak a CD-n...

Newlocal

newlocal@eik.bme.hu

Party Trivia játék:

Tudjátok, a világban sok dolog van, ami számít, és ez nem feltétlenül az, amit az iskolában tanítanak. Sőt! Még a legjobb tanuló sem biztos, hogy tud válaszolni ezekre a fogós kérdésekre, amelyek az igazi nagybetűs ÉLET-ből származnak. Akár hárman is játszható a játék, pont úgy, mint a Mindent Vagy Semmit! című vetélkedőben a Magyar Televízióban. A játék alatt eredeti B and B dumákat, röhögéseket, káromkodásokat és segítő javaslatokat hallhatunk, melyek a biztonság kedvéért túlharsogják a narrátort, aki felolvassa a kérdéseket.

Az invázió már megtörtént: apró ufókban barátoságos, gülüszemű, duci földönkívüliek szállták meg a Földet. Eddigi tevékenységi körük kimerült a gyerekszoba felforgatásában, a hűtőszekrény kifosztásában, illetve az akvárium megcsodálásában. Ez derült ki a GameTek új játékanak kezdő animációjából, amelynek láttán betegre röhögtek magunkat.

A megboldogult C64-es korban volt egy briliáns magyar fejlesztésű játék: a Chinese Juggler. Ebben egy kínai tányérforgatót alakítottunk, akivel körbe-körbe kellett rohangálni a képernyőn, és pörgetni a tányérokot, nehogy leessenek. Na, a Flip Out! valami egészen más! (Illetve dehogy, hiszen akkor nem mondtam volna. Megpróbálok elmagyarázni: adott egy tábla, amelyen minden mező más-más színű. A kiinduló helyzetben mindegyiken egy azonos színű lap fekszik. A játék kezdetén ezeket feldobják a levegőbe, és bedobnak közéjük még egyet, amelynek nyilván nem lesz helye a

így annak helyén landolhat az éppen lefelé tartó. Ily módon szépen össze kell őket rendezgetni, hogy mindegyik azonos színű mezőn legyen. Ekkor a tizediknek bedobott lap van a levegőben, és máris nyertünk, mehetünk tovább a következő táblára.

Hogy mi köze ehhez a marslakóknak? Először csak föl-alá sétálnak a táblán, s mivel meglehetősen tarkák, megzavarnak a koncentrációban. Később odáig merészkednek, hogy plusz lapokat hajigálnak fel a levegőbe, rávetik magukat az egyik lapra (ilyenkor azt nem lehet feldobni), esetleg terítőnek álcázva beterítik az egyik mezőt, vagy szimplán lenyelnek egy lapot (ilyenkor őket kell dobálni, míg ki nem köpik). A legrosszabb persze, ha mindezt együtt csinálják. Ha mindezek ellenére sikerülne végezni a táblával, akkor az egész marslakó kompánia velünk együtt örül, majd jön „graffiti manó”, és felvési a pontszámunkat az eredményjelző táblára.

A pályákról annyit, hogy a kezdeti primitív színvariációk után olyan tarkák jönnek, hogy ember legyen a talpán, aki kiismeri magát. Később szökőkutakkal kell marslakókat párosítani, majd az elnökök fejével játszhatunk kirakóst. A Húsvét-szigeteken a jellegzetes fej-szobrok elnyelnek egy-egy lapot, az űrben pedig 3D-ben is kipróbálhatjuk ügyességünket, hogy a víz alatti laprejtő kagylókról már ne is beszéljek. A legkedvesebb pálya mégis az volt, ahol a színek ütemesen vándoroltak a táblán, így fél perc múlva már káprázott a szemem, azt sem tudtam, hol áll a fejem, és akkor jött a takarítórobot és elkezdte lefagyasztani a lapokat, a másik meg nem engedte feldobni, és én üvöltve téptem a hajam... arra még emlékszem, hogy valaki orvosért kiáltott, aztán egy szobában ébredtem egy rendkívül kényelmetlen fehér ruhában.



A szerkesztőségben hamar nagyon népszerűvé vált a program, Pelace hazavitte és végigjátszotta (másnap szivárvány színű volt a szeme), Csilla most is együtt vinnyog a marslakókkal (TRf-et pedig nyugodt körülmények között gondozzák – a szerk.).

A Flip Out! olyan, mint a Tetris: jó ötletre épül, szórakoztató, de komoly koncentrációt igényel. Egyszerű és nagyszerű, tehát PC-X Top. A preview csak Win95 alatt futott, de a végleges verziót DOS alá is ígérik.

TRf
trf@idg.hu



táblán. Miközben a lapok visszahullanak, meg kell akadályoznunk, hogy a plusz lap egy másikon landolva röpítvára törjön. Hogy hogyan? A kilenc már landolt lap közül fel kell dobni egyet,

joystick parádé

GAMEPAD
4 gombos gamepad a loki, a foci és a küzdősportok szerelmeseinek.

GAMEPAD PRO
10 gombos gamepad. Ajánlott legalább 10 ujjal ellátott egyének számára.

ANALOG PRO
4 gombos joy tolóerőszabályzóval és 6 fokozatban állítható rugóerővel. Állatüvösökhöz és repesisekhez.

BLACKHAWK
Kafa, formatervezett, 4 gombos joy tolóerőszabályzóval. A felső Massive Attack.

FIREBIRD 2
11 gombos joy tolóerőszabályzóval, trinkettel, panorámagombbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel. No future for ellenség.

ha szeretsz játszani, de félőránként görcsöt kap a kezed és nincs tizenkét ujjad, akkor a Gravis gamepadjait és joyait neked találták ki...

www.gravis.com

GRAVIS

pixel multimédia kft.,
1088 bp., rákóczi út 13.
tel.: 266-6059, 118-1595

Port Game

KALANDJÁTÉK

előzetes

ESTATICA II

Ez első rész megjelenése után néhány hónappal egy barátom elkezdett nyaggatni, hogy miért nem próbálom ki az Estaticát. Minél többször elmondta, annál kevésbé volt kedvem hozzá. Megnéztem a dobozát: szép színes, 3D grafika, kardozás, jó buli, de nem volt hozzá hangulatom. Hű, de megbántam! Ez egy jó játék! Remek grafikája és hangulata van – a történetről nem tudok sokat mesélni, mert még csak egy béta szagú verziót küldött a Psygnosis.

Egyelőre annyit tudunk, hogy a főhős és a barátnője egy lovon ballagnak egy csata színhelyén, útjukat hullák hada szegélyezi, mindehol különféle pózban elterült holttestek. Végül elérnek a szétvert várhoz, már éppen be akarnak lépni a varnyitva hagyott kapuján, amikor egy szárnyakkal felszerelt lény az égből előbukkan-



bemegyünk a kovácshoz, odamegyünk hozzá – ő amolyan „előbb ütök és aztán kérdezek” típus, ezért elindul felénk, aminek nem lesz jó vége. Ezért vegyük menekülőre a dolgot, de csak annyira, hogy meg tudjon követni.

könnyen kiszabadulunk. A preview megírására adott alig néhány óra alatt nem jutottam túl sokáig, de ezalatt a kicsiny idő alatt is rengeteg fura ellenséggel találkoztam. Vannak itt pókok, patkányok, nagy óriások, akik gránátokat dobálnak és még rengeteg más. Az eddigi leg-erősebb ellenfél mégiscsak a kovács-

Terelgessük ki minél messzebbre, aztán egy hátsó bejáratot használva menjünk vissza az asztalnak támasztott kardert.

A Psygnosis finomított, életszerű 3D mozgásról, még nagyobb, interaktív világról, újabb tárgyokról

volt, aki egy pörölykalapáccsal kapott el és rövid időn belül elaltatott. Mivel még kézikönyvet sem kaptam, elég nehéz volt kitalálnom az irányítást, de azt hiszem, a negyedét már ismerem annak a rengeteg harcászati fogásnak, amit beleépítettek a játékba.

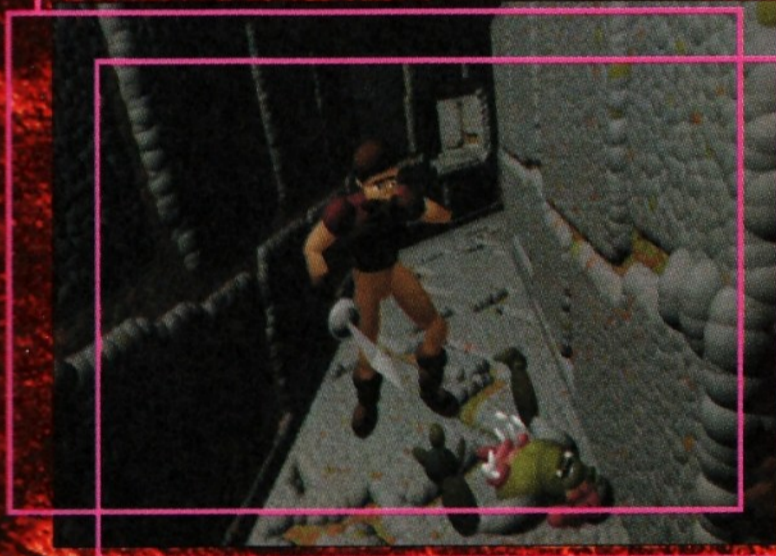
Legelső feladatunknak azt tűzzük ki,



hogy keressünk valamilyen fegyvert, mert e nélkül nem fogunk sokra menni. Mivel még elég amatőr vagyok, nehezen különböztetem meg a felvehető fegyvereket a dísznek megrajzoltakról, de már kezd hozzá szokni a szemem. Mondjuk nem egészen értem, hogy miért nem lehet egy falon lógó hullából kihúzni a közel velünk egyforma magas kardot a falból, miért lehet csak a földről felvenni?! Tehát az első kardunkat úgy kell megszerezni, hogy

(gyógyital, varázslatok, új fegyverek) beszél – igazat mond, tényleg szebb lett az előzőhöz képest (még az sem kedvetlenül el, hogy Windows 95 alatt fut). Nagyon ígéretesnek látom az Estatica II-t. Hogy méltó utódja-e az első résznek, azt majd a következő számban tárgyaljuk meg, addigra végiggjatszom, s talán a végleges verzió is a boltokba kerül.

El Capo
elcapo@idg.hu



va alább száll és elrabolja szerelmünket. Utánamennék szívesen, csak hogy megjelenik a fent említett lény társa és kupán vág. Ennyi a kezdőtörténet – eddig.

A következő pillanatban már a vár belsejében vagyunk, persze csapdában, de innen



EZ Computer Kft.

Üzlet: 1113 Budapest, Tornavár u. 8.

Húsvéti alkatrészvásár!

Árlistánk letölthető
a FaxBank-ból:
180-8611/2929#

Számítógép átépités:

386 -> 486 DX4 100/4 MB/PCI/256 KB Cache: **19.900.-**

386 -> 5x86 133/8 MB/PCI/256 KB Cache: **23.900.-**

486 -> P 100/8MB/PCI/256 KB Cache: **29.900.-**

Budapesten az egyik legkedvezőbb áron
kínálunk számítógép alkatrészeket!

Tel./Fax: 186-2929

Tel.: 06 (20) 39-31-32, 06 (30) 52-29-29

Díjaknak
kedvezmény!

Vannak, akik csak „félholdas” korából ismerik. Egy álarc azonban, még ha utóbb levetik is, meghatározza az emberek véleményét, így kevesen tudják, milyen sokoldalú: a „pierós” dallamok mellett éppúgy ír dalokat Ganxta Zolee-nak mint a Pa-Dö-Dö-nek vagy Sípos F. Tamásnak, de az acid-dream-house-trance műfajok mesztereit is pártolja. Azt meg végképp kevesen sejtik – még –, hogy Toys of Ancient Gods néven, elsősorban keleti, indiai népi motívumokra épülő, World Music-szerű muzsikát jelentet meg a napokban – Godzi többek közt erről beszélget Pierrottal a CD-n. Én inkább számítógépes mániáiról faggattam, többek közt Internetes „újságáról”, az Inventoryről.

Néhány hónapja jártam nála, akkor még csak csíráiban létezett. Kezembe nyomott egy CD-t, nézzem meg, milyen is lesz,



mikor elkészül. Most már felkerült a Webre, s az első időben több mint 500-an keresték fel a <http://www.privatemoon.com> címen (ha még nem internetezel, akkor kipróbálhatod, mert feltettük a CD-re – persze valamilyen windowsos böngésző akkor is kell hozzá). Hivatalos nevén Online Kalandjáték Magazin, s ez már jelzi is, hogy Pierrot-t elsősorban a kalandjátékok izgatják. Az írások javarészt régebbi, nagy nevű játékok teljes végigjátszását tartalmazzák – nem kívánnak az „offline”, havonta jelentkező „papírlapokkal” konkurálni, inkább csak segítséget nyújtanak azoknak, akik a komolyabb játékokat kedvelik, de esetleg el-elakadnak bennük.

Ha elcsászkalysz a fenti Internet címre, akkor sok más érdekességet is

szóval igyekezett valami olyasfélét összeállítani, ami egy picit többet nyújt, mint egy sima zenei CD.

Apropó, animáció! A Cargo Cult című lemez tartalmaz egy animációt, amely a Real Vision stúdióban, Veszprémben készült (egy exkluzív .AVI részletet, valamint MP3 zenerészleteket

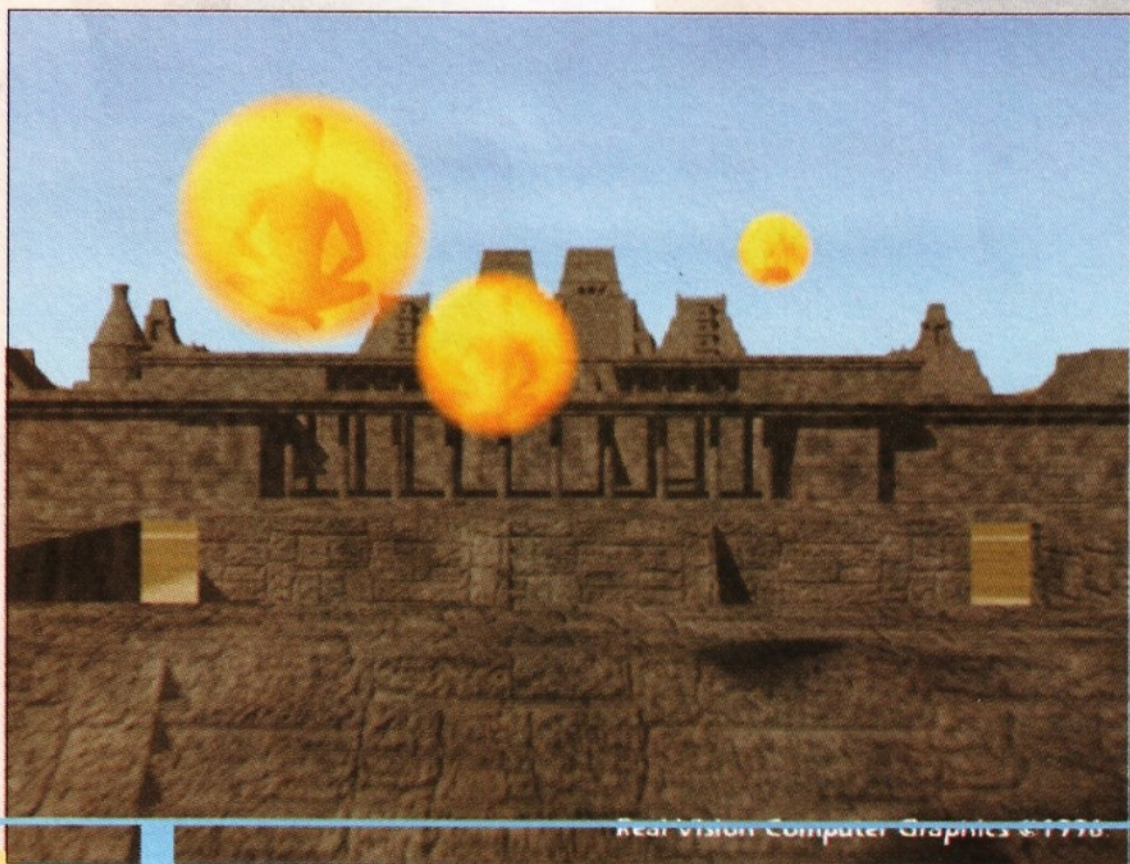
találsz: Pierrot Fan Klub, Online táblás játék (igaz, ez még készülget), tervezik a Display Magazin felélesztését, s fellelheted például kedvencemet, a Toys of Ancient Gods projectet is. Info a dalokról, egy kis „háttérkultúra”, képek, animációk,



találsz a PC-X CD-n is, a MASVILAG könyvtárban). Az animációban felépítettek egy képzeletbeli várost, amely azt a kort és kultúrát próbálja meg modellezni, amelyről az album szól. Az anim mellett találsz még egy keleti táblás játékot is, ami Win95 alatt fut. Egyszerű, de szépen kivitelezett. (Bár ciki, hogy a CD borítóján „Wideo for Windows” kell hozzá, tudtommal szimpla V-vel írják a videót... Kár volt egy ilyen igényesen kivitelezett projectben ekkora bakit hagyni.)

Szóval Pierrot nem állt le, csak, mint mondja, pause-ba tette magát. És most addig is, míg a világ ízlése jobbra nem fordul, kiéli más típusú zenei igényét, s kalandozik Däniken világába.

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu



**GAMELAND
PC CD
SHOP**

**DÉL-PEST ELSŐ
CD-ROM KLUBJA**

NYITVA TARTÁS: H-P: 10-20
SZ: 10-18
V: 10-18

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPST, BAROSS U. 55. TEL: 283-0230 / 36 Fax: 284-1471

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:

- Az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
- Barátoddal akár hálózatban is játszhattok (QUAKE, Z. C.C)
- CD vásárlás esetén minimum 10 % kedvezményt kapsz
- Az ár 10 %-áért a CD-t egy hétig otthon tesztelheted
- Havonta ingyenes tájékoztatót kapsz

RED ALERT BAJNOKSÁGI!

Részletes tájékoztatót a Klubban kaphatsz személyesen, vagy telefonon.

PC Televízió PC Rádió PC video
MINDEN, MINDIG SZEM ELŐTT



MMP

Multimedia Meeting Point

A MINOR CSOPORT TAGJA

AIMS-Lab

HIVATALOS VISZONTELADÓ

Viszonteladók jelentkezését is várjuk

1075 Budapest, Madách I. út 2-6.

Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

SPIELER KFT.
COMPUTER

1094 Ferenc krt. 39.
Tel/Fax: 216-4175
vagy 1083 Illés u. 40.
Tel/Fax: 334-3715

Gyalog van?

Keresse fel Ferenc körúti üzletünket!

Új üzletünkben ismeret-terjesztő, video, oktató CD-k lexikonok, enciklopédiák, szótárak, sikerfilmek

Vadonatúj:

**Alien Trilogy,
Dragonheart,
Iron Man
FIFA 97, NHL 97**

és örökzöld játékok nagy választékban!

De ehhez hardver is kell!

486-tól Pentium PRO
200MHz-ig PC-k kivánsága szerinti összeállításban,
72 órán belül,
két év garanciával !!

AZ ILLÉS UTCÁBAN KITŰNŐ PARKOLÁSI LEHETŐSÉG.

SIMSTIM
NETGAMES

Unod a Red Alertet, a FIFÁ-t, a Duke-ot, vagy a Quake-et? Nem szeretsz egyedül játszani? Gyere el hozzánk, ahol a legújabb játékokkal várunk 8 hálózatba kapcsolt géppel!

Tel.: 137-1160
vagy

06-20-210-234

Címünk: V. ker.,
Irányi u. 5.

Hamarosan megjelenik!

Kiadja az

Aurum DTP Stúdió Kft.

5430 Tiszaföldvár, Pf. 50

☎ 60/486-811

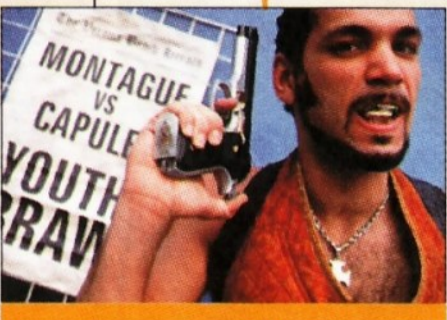


Aurum - Boca

3D Studio MAX

CD-melléklettel

Másvilág



Rómeó és Júlia

[William Shakespeare's Romeo and Juliet]

Főszereplők: John Leguizamo, Leonardo DiCaprio, Claire Danes
Rendező: Baz Luhrmann
20th Century Fox / InterCom
1997. április [120 perc]

A világ egyik leghíresebb szerelmi történetének 400. évfordulója alkalmából néhány ausztrál független filmes elkészítette a darab huszadik századi adaptációját. A mai környezetbe helyezett történet a Shakespeare-i szöveget megőrizve egy elsöre furcsa, sejtelmes, ám kifejezetten jó és megrázó filmet eredményez.

A két rivális család két vérbeli „gangsza” familia, akik kardok helyett mordályokkal küzdenek, a fiatalok pedig egy acid partyn ismerkednek meg, az örök szerelem is ott ragadja el őket. A lány nem akar feleségül menni az apja által kijelölt gazdag, délceg, ám rettenő önhitt fiúhoz, inkább titkon összeházasodik Rómeóval. De ki ne ismerné a történetet? Ha Shakespeare ma élne és alkotna, biztosan így írta volna meg. Lenne benne ugyanúgy „Ős gyűlölet... Vad vér... Baljós pár...” csak a színhely módosulna kissé: Isten hozott a Verona Beachen!

Ilyen nagy sikert aratott annak idején. Az pedig, hogy még rajzfilm verzió is megy belőle a Cartoon Networkön, végleg meggyőzte arról, hogy ilyen neki is kell. Nos az elnök csemete, Luke, nagyon magányos nagy gazdagságában, és barátokat szeretne, ha a biztonságiak engednék. Így nincs mit tenni, a személyes testőrét bosszantja éjjel-nappal, akit aztán lecserélnek egy újabb mafla védelmezőre, Sam Simms-re [Sindbad, ő játszotta a postást a Jingle All the Way-ben Schwarzenegger mellett]. Sam gyermeki lelke találkozik Luke kisdéd dolgaival. Minden rendben is lenne, ha az előző testőr nem akarná bebizonyítani, ő a jobb...

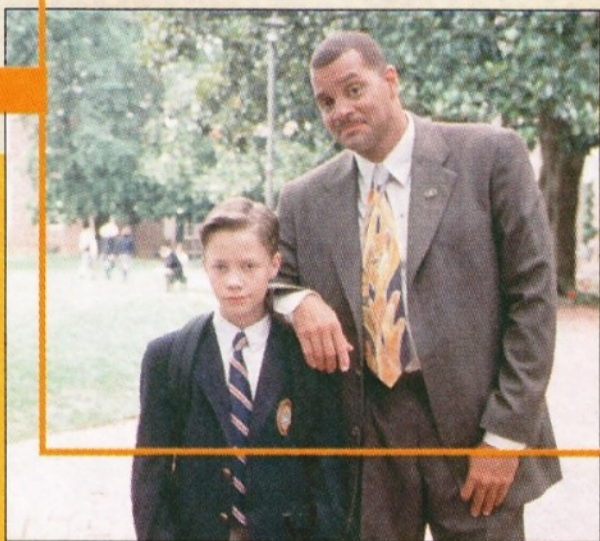


Dante Pokla

[Dante's Peak]

Főszereplők: Pierce Brosnan, Linda Hamilton
Rendező: Roger Donaldson
Universal Pictures, 1997 / UIP-Duna film
1997. április [110 perc]

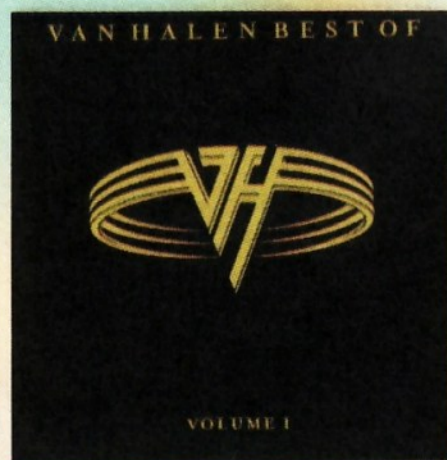
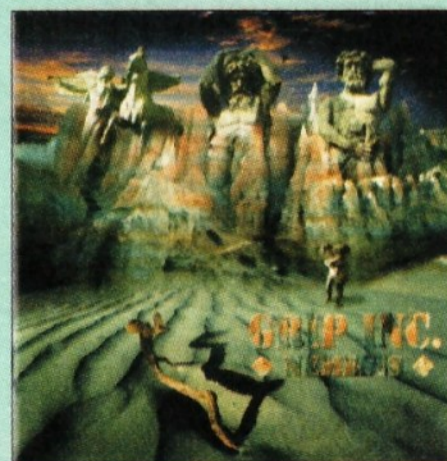
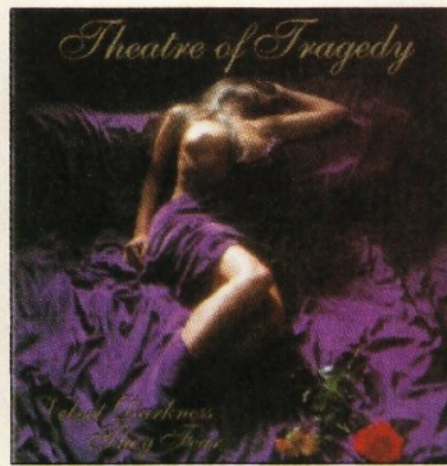
Aki járt már vulkán közelében, és érezte azt a nagy erejű morajlást, a kénes gőzöket, az bizonyára tudja, mi az félni. Sejteti azt is, milyen nagy megszállottság szükséges ahhoz, hogy valaki kis tudományos kutatócsoport tagjaként a bármikor kitörhető vulkánt tanulmányozza. Egy ilyen kis csapat most a Dante Csúcs közeli városkában táborozik és a vulkáni tevékenységet vizsgálja, mely növekvő aktivitást mutat. Lépegető szondájukat próbálják lejuttatni a vulkáni kráterbe, de a kísérlet kudarcba fullad. Indulnának haza, de egyikük, talán a legelszántabb, erősködik, hogy a mérések alapján ki fog törni a vulkán. Így is lesz, nincs más hátra, mint egyesek ésszerűtlen gondolkodása ellenére menekülni...



Elnök Csemete

[First Kid]

Főszereplők: Sindbad, Brock Pierce, Blake Boyd
Rendező: David Mickey Evans
Walt Disney / InterCom
1997. április [101 perc]
A Disney meguntta, hogy Richie Rich mi-



Movie World



WARNER JÁTÉK!

E havi kérdésünk a Warner kiadó gondozásában megjelent Space Jam filmzenealbumhoz kapcsolódik:
– Milyen állat szerepel Seal betétdalában?
a) medve b) sas c) majom

A helyes megfejtők között Space Jam CD-t és maxikat sorsolunk ki.

Címünk: PC-X Magazin, 1537, Budapest. Pf. 386.

Megfejtésedet március utolsó napjáig add postára!



mUSIC

Jó hír: a jövőben ismét havi rendszerességgel jelentkezik a nyereményjáték. CD-ket, pólókat, sztárok által alig használt rágógumikat, dedikált pitbullkölyköket, Bosnyák téri nyaralást és Ferrari Hycomatokat nyerhetnek a vállalkozóbb szelleműek (bár terveink szerint ez utóbbiakat sörre cseréljük a szomszédos csehóban). Na jó, tréfa volt (vodkára). A whitefülüeknek viszont perceként belül egész napos eufóriát prezentál az alábbi oldal. Tiszteletét tette nálunk ugyanis az új Offspring, az Enigma, az Action és David Bowie is. A CD-n ezúttal Pierrot, és új csapata, a Toys Of Ancient Gods várt titeket. Hajrá!

A norvég **Theatre Of Tragedy** csipőből sokkolja receptorainkat, lévén hogy egy kitűnő kondíciókkal rendelkező ifjú hölgy fetreng a lemezborítón. A csapat az északon oly divatos gótikus, „post death metal” irányzat markáns képviselője. Vagyis: patetikus dallamvilág, súlyos monumentális hangzások vonósokkal, zongorával. A klasszikus női szoprán és a vérben bugyogó kontrabasszus hörgés remekül kiegészítik egymást a *Velvet Darkness They Fear*-en.

Másik északi csapatunk, a svéd **The Cardigans** vérlázítóan igénytelen dizájnja kellemes, merengős, dzsesszes muzsikát rejt. Amolyan nosztalgikus neohippi bárzene. Az *Emmerdale* legfurcsább tétele a Black Sabbath Sabbath Bloody Sabbath-jának interpretálása – a húsz évvel ezelőtti pajeszos, német szexfilmeket aláfestő zenék stílusában.

Országos fedett pályás trágársági rekordot állított fel az **Action** legújabb, *Sexaction* című albumával. Előző munkáik ismeretében nem vártam a srácoktól Juhász Gyula ihletésű szerelmes költeményeket, de a vödörszám arcunkba zúditott gumicsizmás, kocsmaszagú „szexuális felvilágosítás” elég sajátos módja az önkifejezésnek. Ráadásul „jópofásnak” nem elég humoros, sokkolásnak

pedig nem elég bizarr. Zeneileg viszont életképes az anyag. A hangzás vastag, a gitárriffek harapnak (a la Bodycount), az ének pedig rappesedik elfele.

A '90-es években még az irokéz frizurás őspunkoknak is bele kellett törődniük, hogy lázadó zenéjük és ideológiájuk tömegcikk lett. Bár a neopunk muzsika elkötelezett hívei a várakozásban lerágták a lábkörmeiket is, de végre itt van az új **Offspring** album. Az *Ixnay On The Hombre* jóval lendületesebb, mint elődje, a Smash volt. Minthogy a fiúknak nem kell már lepkehálóval hajkurászni a rajongókat, érthető, ha az új dalok sem az MTV-s diktátorok elégedett vigyorát célozzák meg.

Egy egész dobosgeneráció bálványozta néhány éve Dave Lombardót, a Slayer ütőjét. A dobisten új bandája, a **Grip Inc.** immár második albumát bocsátotta a rockzene vizeire, *Nemesis* címmel. A dallamok, a gitársound, a „dálnok” hangja és a veszett pitbullként dühöngő doborgó egyaránt az anyazenekart idézi. A Grip Inc. modern thrash-muzsikája azonban dallamosabb, színesebb annál – még ha nem is korszakalkotó.

Ami a gitáristeneket illeti, **Eddie Van Halen** és bandája is előrukkolt, ezúttal egy best of albummal, amelynek *Volume 1* a címe. Magyarán reménykedhetünk a folytatásban. Panama, Jump, Can't Stop Lovin' You... Soroljam a Vénhelén-listát? Kötelező anyag!

Teljesen lecsupasztott, trombitával fűszerezett beatrockot nyomat a **Cake** a *Fashion Nugget*-en. Egy ilyen banda minden producer álma: nem akarják megváltani a zenei világot, és nem szarukodnak hetekig a hangzáskísérletekkel. Ja, Gloria Gaynor I Will Survive-ja e hónapban sem menekült meg az átdolgozástól. (ld. múlt hó: Digital „óborzalom” Scream!)

Keveseknek csenghet ismerősen a **Rocket** név. Nos, a Cake-hez hasonlóan, ők is soft rockban utaznak. A *Primitive Radio Gods* korong

azonban inkább az alternatív irány felé kapar. Leginkább „tipikus klubzenék” törzsébe sorolnám.

Pályafutásának talán legjobb albumát alkotta meg Michael Cretu, azaz az **Enigma**: *Le Roi Est Mort, Vive Le Roi*. Kevesebb a potenciális sláger, mint az előző két korongon, viszont a misztikus, lebegős szintidallamok és az egzotikus énekfoszlányok egy varázslatos álmotázásra ragadnak magukkal. Az agyad kikapcsol, kapaszkodni nem tudsz, és a zene feltartóztathatatlanul repít tovább szebbnél szebb fantáziatájakra...Vive le roi!

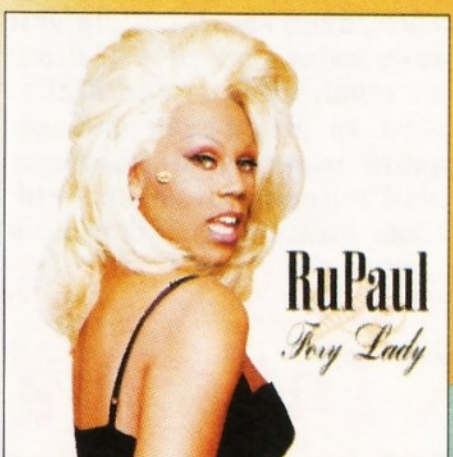
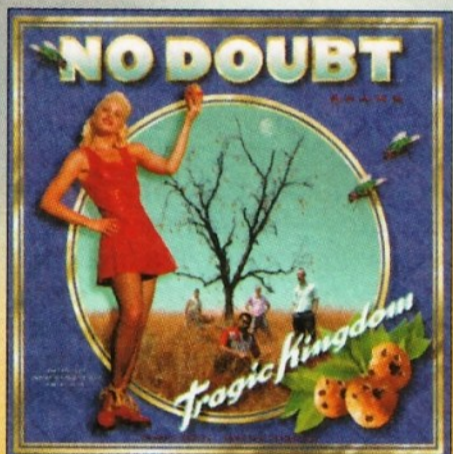
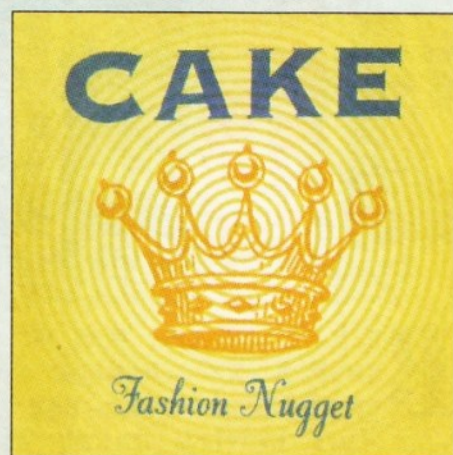
Egyszerűen érthetetlen, hogy miért a két legelcsesettebb, nyálas nótáját klipésítette a californiai **Ro Boubi**, amikor az album hemzseg a jobbnál jobb, energikus megmozdulásoktól. A *Tragic Kingdom* vidám dalai egyaránt tartalmazznak rock, reggae, ska, punk és musical elemeket – és a végtermék még sem eklektikus. Az énekes gáesz, Gwen Stefani pedig valami fantasztikus teljesítményt produkál.

A rocktörténelem egyik legextrémebb figurája, **David Bowie** nemrég múlt ötven. Úgy tetszik, egyelőre nem óhajt belépni az egymás vállát veregető Kivénhedt Sztárok Klubjába, hanem egy gyermek kíváncsiságával folytatja kísérletező játékait. Ezúttal az ipari zajok világába szerelmesedett bele a *Mester*, és az *Eart hl i ng* című ötletparádén izlésesen ötvözi azt a rockkal.

Foxy Lady címmel jelent meg a transzvesztita **RuPaul** gyerek új albuma. Fizikális paramétereit tekintve hősünk a női nemet „gazdagítja”, orgánuma azonban egy férfié. A látványos identitászavar a zenére is rányomja a bélyegét: amolyan disco-soul-techno katyvasz. A soulós feelinget mindenesetre agyoncsapja a dance-es pofozógép. Vagy most ez a sikk?

Godzilla
godzilla@dig.hu

Warning! További zeneözön a CD-n!



V i d e o C D

Be kell valljam, már régebben kacérkodtam a gondolattal, hogy egyszer sort kerítsek annak a filmsorozatnak az ismertetésére, ami miatt elkezdtem érdeklődni a VCD-k iránt. Kicsit nehéz a Star Trek-ről írni, hiszen a TV-sorozat ismerete nélkül a mozifilmeket megnézni olyan, mintha a „Dallas – Lehet-e 100 olajkúttal több?” mozifilmét próbálnám megkedveltetni olyanokkal, akik csak a „Szomszédokat” látták. Azért megpróbálom.

1979-et mutatnak a naptárak, amikor a Paramount Pictures rádöbben arra, hogy a 20th Century Fox nemcsak nem bukott a Star Wars-szal, hanem hatalmas sikereket ér el vele. Nosza, ők is megpróbálják meglovagolni a hullámot, és előszedik a talonból a Star Trek című televíziós sorozat szereplőit, majd készítenek velük egy egész estés Sci-Fi mozit. Megszületik a *Star Trek The Motion Picture*. Azok számára, akik nem látták a már fent említett, három éven át futó sorozat 79 epizódját, kicsit nehéz lesz megállapítani, hogy „ki kivel van”, de ha másért nem, az Oscar-ra jelölt speciális effektekért is érdemes megnézni ezt a ma már klasszikusnak számító darabot. A történet egyszerű: egy hatalmas objektum közelít a Föld felé, elpusztítva minden útjába kerülőt. Természetesen a Csillagflotta a legjobbjait küldi ki, hogy megállítsák a betolakodót. (VCD)

1982-ben mutatják be az újabb mozit, *Star Trek II. The Wrath of Khan* (S.T. II. Khan haragja) címmel. A mozi az eredeti sorozat Space Seed c. epizódjára épít, bár anélkül is érthető. Az első filmnél lényegesen akciódúsabb, van benne úr piff-puff jócskán. A történet szerint Kirk kapitány egy régi ellenfele kerül elő és azért, hogy bosszút álljon vélt vagy valós sérelmeiért, űrhajót rabol, elfoglal egy űrállomást és más egyéb galádságokra is képes. A figyelmes néző felfedezheti ebben a moziban Ricardo Montalban-t – ő

Khan –, illetve Kirstie Alley-t („Ni csak ki beszél...” filmek). (VCD)

Két év múlva követi a második filmet a folytatás, a *Star Trek III. Search for Spock* (S.T. III. Spock keresése). Nem árulok el azzal titkot, hogy az előző filmben meghal Spock, a sorozat egyik központi és legnépszerűbb karaktere. A rajongók ezen való felháborodása akkora volt, hogy kellett őt támasztani halottaiából. A film is erről szól, a történetet közvetlenül az előző vége után folytatódik. A story viszonylag egyszerű: Kirk és vezérkara a Csillagflotta akaratára ellenére felkerekedik, hogy „megmentse” halottnak hitt társát. Ebben akadályozni próbálják még a klingonok is, sőt az Enterprise űrhajót is fel kell áldozniuk. A filmben, aki jól figyel viszontláthatja Christopher Lloyd-ot („Vissza a jövőbe” filmek) is. (VCD)

Újabb két év múlva vetítik a tengerentúli mozik a folytatást, *Star Trek IV. The Voyage Home* (S.T. IV. Utazás hazá) címmel. Kirk és legénysége renegát, a biztos büntetés tudatában indulnak haza – a már ismét közöttük lévő Spock társaságában –, egy zsákmányolt Klingon űrhajó fedélzetén. Időközben egy titokzatos űrszonda közelíti meg a Földet, és mindent elsöprő adóenergiájával meteorológiai vészhelyzetet teremt, néhány jóképű tornádó és szökőár képében. Természetesen Kirk-ék azonnal rájönnek, hogy az üzenet egy már kihalt bálnafajnak szól. Gyorsan visszautaznak az időben 1986-ba – tessék figyelni a készítés időpontját –, hogy hozzanak néhány példányt. Sokak szerint ez a film nem igazi Trek, mások szerint pedig a legjobb Trek mozi. Egy biztos, számtalan gegjén a Trek-et igazán nem ismerő is jól szórakozik. (VCD)

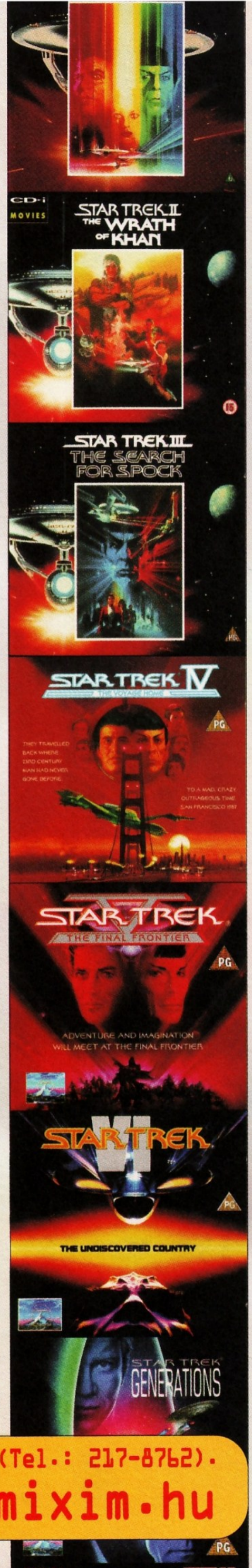
1989-ben kerül a mozikba a *Star Trek V. The Final Frontier* (S.T. V. A végső határ). A történet szerint az új Enterprise űrhajót – NCC-1701-A – egy túsztárság megoldásához rendelik ki. A túsztársadók némi

agymosás segítségével nem csupán túszaikat, de az Enterprise legénységének jó részét is a saját oldalukra állítják. Vezetőjük nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint megkeresni a galaxis Nagy Választófalán túl, magát az Istent! (VCD)

Hat évvel ezelőtti keltezésű a *Star Trek VI. The Undiscovered Country* (S.T. VI. A felfedezetlen tartomány). Az Egyesült Bolygók Szövetsége régi ellensége, a Klingon Birodalom egy szörnyű katasztrófa miatt térdre kényszerül. A Klingonok kénytelenek békét kötni. Ez sokaknak nem tetszik, és merényletet követnek el a Klingon követ ellen úgy, hogy a gyanút Kirk-re terelik. Kirk-öt és Bones-t elítélik és kényszermunkátáborba vetik. Vajon sikerül megszökniük és elsimítani a dolgokat úgy, hogy elejét vegyék a vérengzésnek? Kiderül a 110 perces moziból, ahol Kim Cattrall, Christopher Plummer, a szupermodell Iman, és egy nyúlfarknyi szerep erejéig Christian Slater is feltűnik a vásznon. (CD-i)

A *Star Trek Generations* (S.T. Nemzedékek) a sorozat hetedik darabja, de az első olyan Star Trek mozi, ahol nem csupán az eredeti sorozat már kicsit öreg, kicsit pocakos szereplői tűnnek fel. A Next Generation sorozatból megismert legénység egy gátlátalan, gonosz tudós tervét próbálja megakadályozni, aki célja eléréséhez nem habozik egy teljes bolygó lakosságát feláldozni. A Generations minden kétséget kizáróan a leglátványosabb S.T. film. A speciális effektek az ILM készítette, a zajok és az aláfestő zene bombasztikus, pontosan ezért találták ki a VCD-t. Mint ha valamelyik sokmillió hangtechnikával felszerelt moziban ülne az ember, pedig csak egy jó fejhallgató kell hozzá! A sorozatból már jól ismer szereplők között láthatjuk még Whoopi Goldberg-et, és Malcolm McDowell-t is. (VCD)

Sam. Joe



Az ismertetett Video CD-k a Miximnél vásárolhatók meg (Tel.: 217-8762).

Internet cím: <http://www.mixim.hu>

M VÍZÉLY

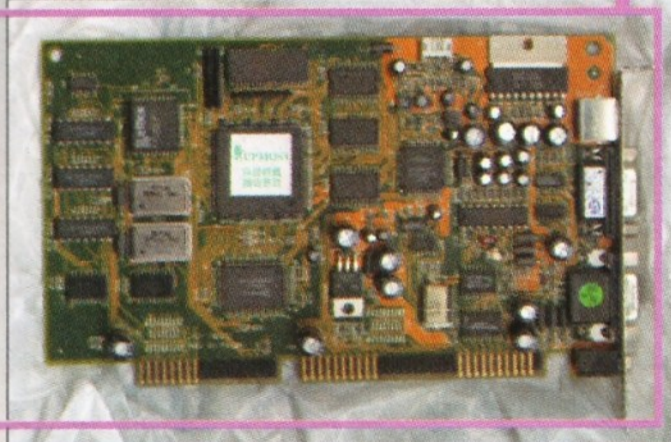
MPEG Kártyák

Hardware teszt

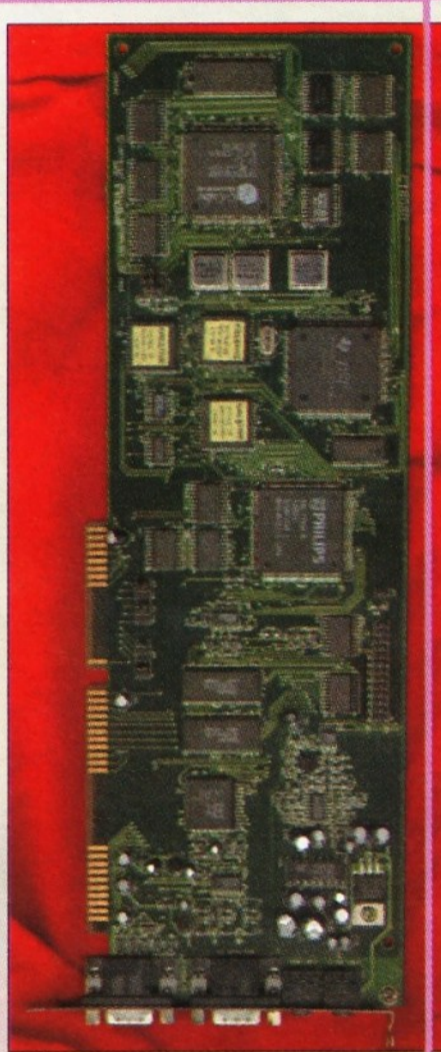
Mindazok, akik figyelemmel kísérik lapunk video CD rovatát, észrevehették, hogy ugyan az újdonságok már szinte kivétel nélkül VCD, azaz software-ből is lejátszható formátumban jelennek meg, mégis egy-egy komplett sorozatba becsúszik CD-i formátumú, azaz csak hardware MPEG játsszóval lejátszható darab. Bármennyire is jó minőségben képesek a mostani konfigurációk lejátszani egy VCD-t, aki ilyen lemezek gyűjtésére adta a fejét, pontosan a fentebb említett ok miatt nem tud nélkülözni egy MPEG kártyát.

Video Blaster MP400

Ugyanaz a Creative Labs készítette a Video Blaster kártyát, mint „aki” a hallatlanul népszerű Sound Blaster hangkártyákat is. Annak, aki az ISA buszon kommunikáló kártya vásárlása mellett dönt, érdemes a vétel előtt meggyőződni arról, hogy a kissé régmódián tervezett, majdnem teljes hosszúságú kártya elfér-e masinájában (számos alaplapon a 16-bites ISA kártyák mögé került a CPU foglalata, vagy esetleg az integrált IDE vezérlő csatlakozói). A Video Blaster tervezői kicsit fukarul bántak a kártya beállítását



szolgáló címek kiosztásával. Sajnos csupa olyan base I/O címet, és IRQ-t lehet megadni neki, amiket más kártyák – belső modem, hangkártya, hálókártya –, szinte alapértelmezésben használnak. A kártya azon tulajdonsága, hogy feature csatlakozón keresztül is összeköttetésben áll a VGA kártyánkkal, lehetővé teszi, hogy teljesen szabadon méretezhető ablakban élvezhetjük a képét. Mivel azonban ez utóbbi csatlakozója a teljesen standard, 8 bites feature connector kiszolgálására készült, egyben ez a „szűk keresztmet-



szolgáló dolgokat. Win95 és OS/2 alá is található driver a Creative Labs internet site-ján, bár az előbbi hajlamos a „hisztizésre” és a megkergülésre – egy darabig tökéletesen működött, majd később közölte, hogy nem ismeri fel a CD-i formátumú lemezeket –, de legalább van valamilyen Win95 driver. Akármelyik drivert használjuk is, mindegyikre igaz, hogy bombasztikus minőségben képes visszaadni a lemezek stereo hangját. (Egy ilyen kártyán elkövetett „Pink Floyd: The Wall” lejátszás után kerekedett kisebb vitám a szomszédokkal.) Mindenféleképpen érdemes jó minőségű Hi-Fi eszközre kötni a hangját, az eredményt hallani kell. A DOS-os driver kivételével mindegyik felület képes állóképet „lopni”, érdekes módon a VGA kártya beállítottjával megegyező színmélységben, azaz nem csak 256 színben.

Upmost UPF501R

Azt szokták mondani, hogy „nem mind arany, ami fénylik”. Ez a kártya nem arany – egy „echte no-name” cég terméke –, tök ismeretlen, de fényleni látszik, hiszen meglepő szolgáltatásokkal bír. Az ISA buszos kártyán némi szemrevételezés után a külső loopback kábel csatlakozói, a hangkimenet aljzata mellett, egy leginkább PS/2-es egércsatlakozóra emlékeztető valamit találunk. Ez nem más, mint a kártya infra-távvezérlő vevőjének (!) a csatlakozó aljzata! Igen, nem tévedés, a kártyát egy az otthoni TV-hez hasonló távkapcsolóval

szet” is a kártyán. Sajnos csak 256 színben nézhetjük a filmeket. Csatlakozókábelt mellékeltek a kártyához, megtaláljuk továbbá a Windows 3.x, illetve a DOS alatti működtetéshez szükséges drivereket. Mindkét platform alatt tökéletesen működő, VCD és CD-i formátum lejátszását teljes mértékben elvégző lejátszófelületet kapunk. A DOS-os lejátszó példásan egyszerű és nagy-

lehet vezérelni. A kártya hátuljába illeszkedik egy vékony fekete kábel, ami egy kis infra vevőben végződik – kb. akkora mint egy 10 filléres (ki emlékszik már arra?) –, ezt kell kilógatni a gép elejére, és már kész is. A szükséges kábelek mellékelve vannak gyárilag, megfelelő hosszban. Ha felinstalláljuk a drivert, akkor egy kis mellékelt program segítségével, a távvezérlővel akár a pointert is mozgathatjuk a Windows alatt. Sajnos a kártyához csak Win3.x driver létezik (DOS-os és OS/2-es sincs). Itt üt vissza az eszköz „no-name” volta, más felület alá nem is remélhető driver. Meg kell jegyezni, megpróbáltam ezeket Win95 OSR2 alá feltenni, de az csak prűszkolt tőle, nem működtek együtt. Régebbi kiadású Win95-höz nem próbáltam, de a forgalmazó szerint ott működik. A beállításakor kismillió cím megadható, de a megfelelő szabad pozíciók kiválasztásához már nem kapunk segítséget. A kártyának jópofa kezelőfelülete van, felépítése miatt azonban – a VGA képét engedi át magán, így váltani tudunk a két képforrás képe között – csupán „full-screen”, azaz teljes képernyős üzemmódja akad. Ugyanezen felépítési okból „képlópás” szolgáltatás elérésére nincs mód. A színmélysége true color, és a hangminőségére sem lehet panasz, bár ebben a Video Blastert nem tudja megverni. A kis méretű ISA buszos kártyán jókora Philips chipet takar az Upmost matrica, azaz a noname kártyának neves istállóból származó lelke van.

Sam. Joe

Köszönjük az Ecobit-nak (Tel: 351-3078) és a Pilot-Comp-nak (Tel: 351-2338), hogy a fenti kártyákat a rendelkezésünkre bocsátották.

Zenekészítés
Mod, S3M, XM

M
VÍZÉLY

DR. TRACKER

Computer Muzax

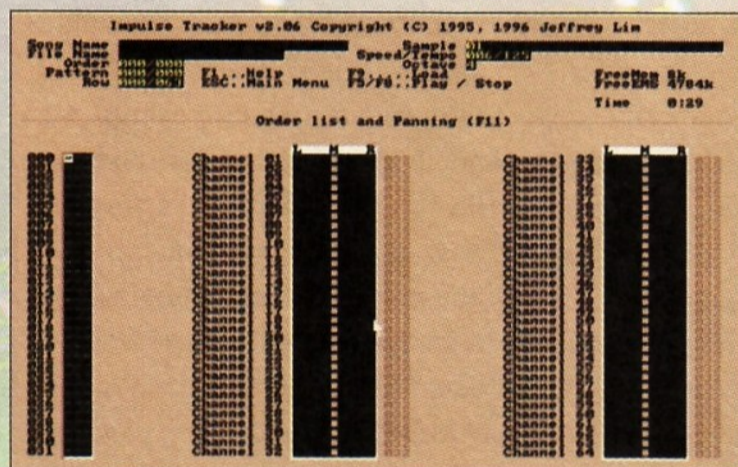
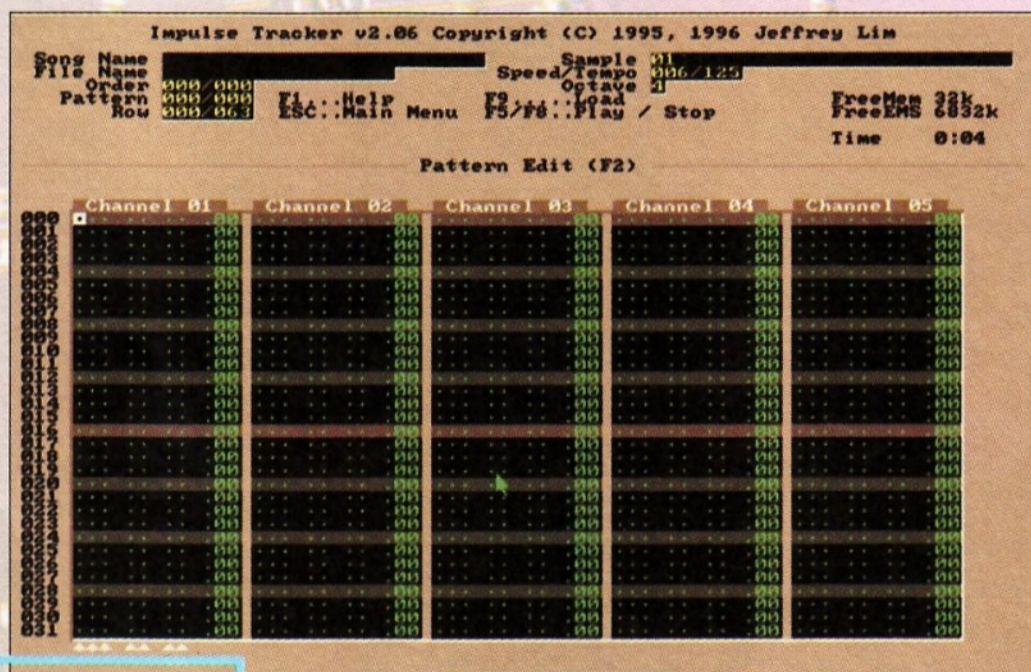
Az Impulse Tracker - bármennyire is hihetetlen - nem a közismert dezodorról kapta a nevét. Inkább a Scream Trackerre hasonlít, legalábbis kinézetében és kezelésében, de semmiképpen sem az illatában...

Mielőtt elindítanátok a programot, csináljatok egy kis helyet a memóriában, különben nem sok minden tudtok használni. A CD-ROM driverének betöltését például nem javaslom, mert rendszeren fogyasztja a konvencionális memóriát, az egér driver installálása viszont nem árt. Ha ez megvolna, indítsuk el! Megjelenik a logo, és a hang-

belül az utolsó, sok „00” -t tartalmazó oszlopba kell írni. Van például egy olyan, ami hasonlít a midis szintetizátorokon lévő pitch bend egyik funkciójához: annak a hangnak, amely mellé/alá írjuk, az Fxx-szel fel-, az

Begin/End-nél megadhatjuk annak a két pontnak a számát, amelyek között a hang-erőváltozás ismétlődni fog. A következő a Panning. Itt a Panning Envelope-ot kell

bekapcsolni, és a fenti ablakban a hang elhelyezkedését, esetleg mozgását határozhatjuk meg. Lent a Default Panning is használhatjuk sztereo hatás elérése céljából. A negyedik, és egyben utolsó gomb, a Pitch, nagyjából arra szolgál, mint a már fentiekben említett Slide effekt, csak ez most egy általános beállítás. Kezelése megegyezik az előbb elhangzottakkal.



Exx-szel lefelé állíthatjuk a hangmagasságát (Slide up/down). Az xx értékét hexában kell megadni, ugyanúgy, mint a többi effektnél is. A Txx -szel a tempót változtathatjuk, az S91 surround hatást kapcsol be. És végül a legjobb, hogy a panning nemcsak GUS-on működik, hanem Sound Blastereken is, az S8x-szel lehet kipróbálni.

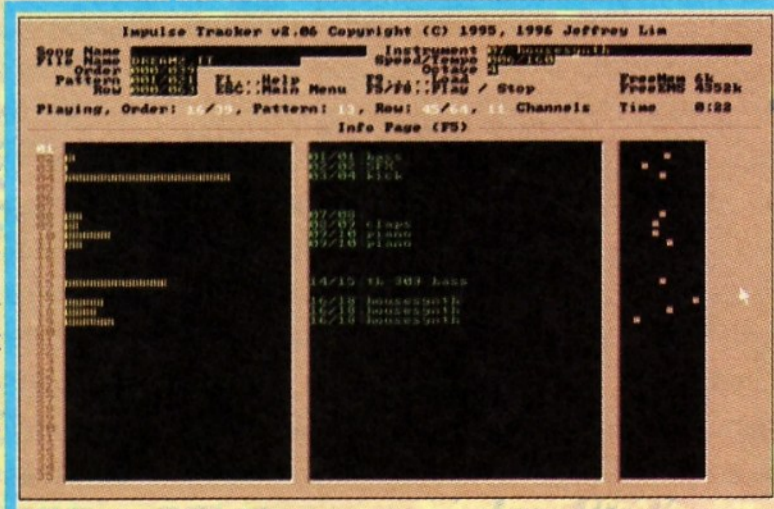
Az Order Listet F11-gyel hívhatjuk elő. Használata ugyanaz, mint a Scream Trackerben: a lejátszandó patternnek sorszámát egymás alá írjuk. Találunk emellett viszont egy új dolgot is: a csatornáknak külön-külön állíthatjuk az elhelyezkedését a jobb és a bal oldal között. A Variables (F12) ablakban megadhatjuk a zene címét és a tempóját (BPM). Elképzelhető, hogy valaki éppen most szeretett bele az IT-be, és nem akarja elveszíteni a régi S3M-jeit. Be is lehet őket tölteni, csak itt a Variables ablakban kell a Controlt Instruments-re, a Playbacket Stereo-ra és a Pitch Slides-ot Linear-ra állítani. Ha ez megvan, akkor az előbb felsorolt lehetőségeket felhasználva tehetjük dúsabbá zenénket. Legközelebb a Fasttrackerről lesz szó. Addig is csináljatok jó zenéket, és... Bulizzatok!!!

kártyánk fajtája. A GUS-osok se féljenek, mert őket is szívesen fogadja az IT. A continue-ra klikkelve hasonlóan ismerős kép tárul elénk, mint a Scream Trackerben, itt is először a pattern editorba kerülünk. Ha F2-t nyomunk, akkor még a sorok számát is állíthatjuk a Number of Rows felirat mellett. Megjegyzem, hogy a kijelölések is ugyanazok (Alt-D, Alt-L... stb.), de van egy olyan lehetőség is, hogy a Shift+kurzor nyilakkal akármekkora részt kijelölhetünk, beleértve akár egyszerre több sávot is.

A múltkor nem tértem ki az effektokra, ezt most pótolom, bár nincs hely az összesre, de az F1-helpben angolul úgyis le vannak írva. Ezeket a sorokon

A program nagy előnye a teljesen sztereo hangzás. Töltsetek csak be egy IT file-t! A hangszerekkel remekül el lehet manipulálni, csak nyomjunk F4-et, és máris egy közönséges vonósból egy nagyon vagány technos hangzást tudunk varázsolni. Az így keletkezett hangokat már nem sample-nek, hanem instrumentnek nevezzük. Ezeket Alt-O-val lehet elmenteni, de immár az IT hangformátumában.

Négy gombot találhatunk a képernyő jobb oldalán. A Generalban csak az általános beállításokat finomíthatjuk az aktuális hangszerrel kapcsolatban. Egyelőre még csak egy hang szólal meg egyszerre, de ha a New Note Action-t Continue-ra kapcsoljuk, máris többet hallhatunk azonos időben. A Volume már sokkal érdekesebb és hasznosabb is. Ahhoz, hogy használni tudjuk, a Volume Envelope-ot On-ra kell állítani. A fenti fekete ablakban a kis pontok mozgásával lehet állítani a hangminta hangosodását vagy halkulását. Ha az Envelope Loopot is bekapcsoljuk, akkor a Loop



Skywalker

M
VÍZÉLY

OfficePorte

Hardware teszt Voice Modem

Gondolom kevesen ismerik a Microcom céget, és még kevesebben tudják, hogy ez a cég az egyik legrégebbi és legnagyobb modemgyártó. Azt meg aztán végképp alig tudja pár ember, hogy nekik köszönhetjük a bűvös MNP rövidítést, amely nem más, mint a Microcom Networking Protocol.



Mindezt azért mondom el, mert a Delta E

Kft. jóvoltából kölcsönkaptunk egy Microcom OfficePorte Voice modemet. A doboz felnyitásakor döbbenetes látvány fogadott: egy kicsi, álló, egy tenyérben elférő berendezés feküdt benne, no meg a doku-

mentáció, floppyk, adapter, telefonzsinór és – a külső egységeknél is igen ritka – soros kábel! Azt hiszem, öregapáink róla mondták: „kicsi a bors, de erős”. Alapfunkciókon kívül, amelyet 33,6 kbit/s sebességen végez, faxolni és „üzenetrögzíteni” is tud. Az oldalán egy találtunk egy hangszóró kimentet és mikrofon bemenetet – ez meglehetősen szokatlan egy modemtől.

A V42bis és az MNP5 támogatás ma már természetes, annál megdöbbentőbb az MNP10 és 10EC, valamint az ASVD támogatása. Az előbbieket segítségével a legzajosabb vonalon is képes kommunikálni, utóbbi lehetőséget biztosít arra, hogy adatok küldése közben

beszéljünk a túloldallal. Persze, ezek feltétele, hogy a túloldalon is egy olyan modem legyen, amely támogatja ezeket a szabványokat.

A gyakorlati tesztek után is csak superlatívuszokban beszélhetünk róla. Lévéen Plug-and-Play kompatibilis, a Win95 rögtön felismeri, az egyik lemezen pedig ott a Win95 meghajtó, így a telepítése kb. 10 másodpercet vesz igénybe. Jár hozzá még egy kommunikációs csomag, amellyel az üzenetrögzítő funkció vezérelhető. Kipróbáltuk BBS-ekkel és Internet szolgáltatókkal, mindkét esetben tökéletes eredménnyel. Abszolút nem „finnyás” a túloldalon ülő „kollégára”, bárkivel hajlandó kommunikálni.

Kipróbáltuk a Questar-tól kapott színes QuickCam kamerával: igaz, kifelbontásban, de kb. 7-10 képkocka/másodperccel működött telefonvonalon keresztül! Most is keresgéljük leesett állunkat...

Azt kérdezitek, mennyibe kerül a modem? Lehet kapaszkodni: HIF engedéllyel és öt év garanciával (!) 50.000 Ft. Rulez!

TRf
(trf@idg.hu)

Video CD-lemezek

- Indul a bakterház
- A nagy hohoho horgász
- Hamis a baba
- Decameron
- Gálvölgyi show
- Charlie
- Ludas Matyi
- Vuk
- A tanú
- Megint tanú
- Pogány madonna
- István a király
- Macskafogó
- Te rongyos élet
- A tizedes meg a többiek
- Csak semmi pánik

1114 Budapest, Bartók Béla út 51.
Tel.: 371-0048, 371-0051, 371-0063
Fax: 185-7138
E-mail: comser@datanet.hu



M VÍZÉLY

COREL PHOTO-PAINT 7

A számítógépes grafika egy elég kemény szakma. Egyrészt komoly tanulnivalókkal kell megküzdeni, kisebb vagyont kell gyűjteni elégséges hardware megvásárlására, és végül el kell dönteni, hogy milyen software fusson ezen az erőgépen. A vektorgrafika területét évek óta uralja a CorelDRAW, ehhez kétség sem fér (illetve egy kicsi azért igen, úgy hívják, hogy CorelXARA 1.5). A bitmap grafikánál már nem ilyen egyértelmű a helyzet. Vannak apró shareware programocskák, amelyek néha egészen kiemelkedőt képesek nyújtani (ilyen például a Paint Shop Pro). Ha a nagy cégek piacát nézzük, a szakma egyértelműen az Adobe Photoshop mellé áll, amelyből tavaly év végén jött ki a 4-es verzió (mellesleg mi is ezt gyűrjük). Van azonban egy másik program is, amely jó ideje megbújik az óriás árnyékában. Eddig mindig egy lépéssel mögötte haladt, de most közel azonos tudással rendelkezik: a Corel PHOTO-PAINT 7.

Kezdetben volt a ZSoft nevű – szerintem mára teljesen feledésbe merült – cég, aki Paintbrush nevű programjával megteremtette ezt az egész iparágat. Nemcsak PC-n, de Macintoshon is ez volt talán első ilyen ikonos, eszközsávós rajzprogram. A PHOTO-PAINT is egy fejlettebb Paintbrush verzió licencéből fejlődött ki (a fejletlen példányt ma Painter néven találjátok a Win95-ben). Ezt kezdték átalakítani a Corel programozói, és az első kísérleteket a 3-as CorelDRAW verzióban mutatták be a nagyközönségnek. Aztán jött a rossz emlékű 4-es, majd az 5-ös verzió. Utóbbi már szabad volt egy lapon

emlegetni az akkor 2.5-ös verzióánál tartó Photo-shoppal. A „Win95-ösítés” korai korszakában kiadott 6-os nem hozott túl sok újdonságot, ezért a hívők serege epedve várta, hogy mi történik ezután. Jött a hetes; stabil, gyors, erős és nagyon sokat tud!

Nem járok messze az igazságtól, ha azt feltételezem, a PC-X olvasók 90%-a egyáltalán nem látott még fotóretusáló programot, nem hogy PHOTO-PAINT-et. Ha valaki mégis kedvet érezne, hogy belekukkantson, kezdje rögtön a CorelTUTOR résznel, amelyet a Help menüben talál. Ez a beépített tanerő nem csak a programot mutatja be, hanem a szakma alapjait és mesterfogásait egyaránt. Talán éppen ezért érdemes a haladóknak is belenézni! Javasolom a Help alapos átböngészését is, ugyanis körülbelül 10-szer annyi információ van benne, mint amennyit a korábbi verziókban találtunk. Nem egyszer előfordul, hogy egy dolgot többször is elmagyaráznak;

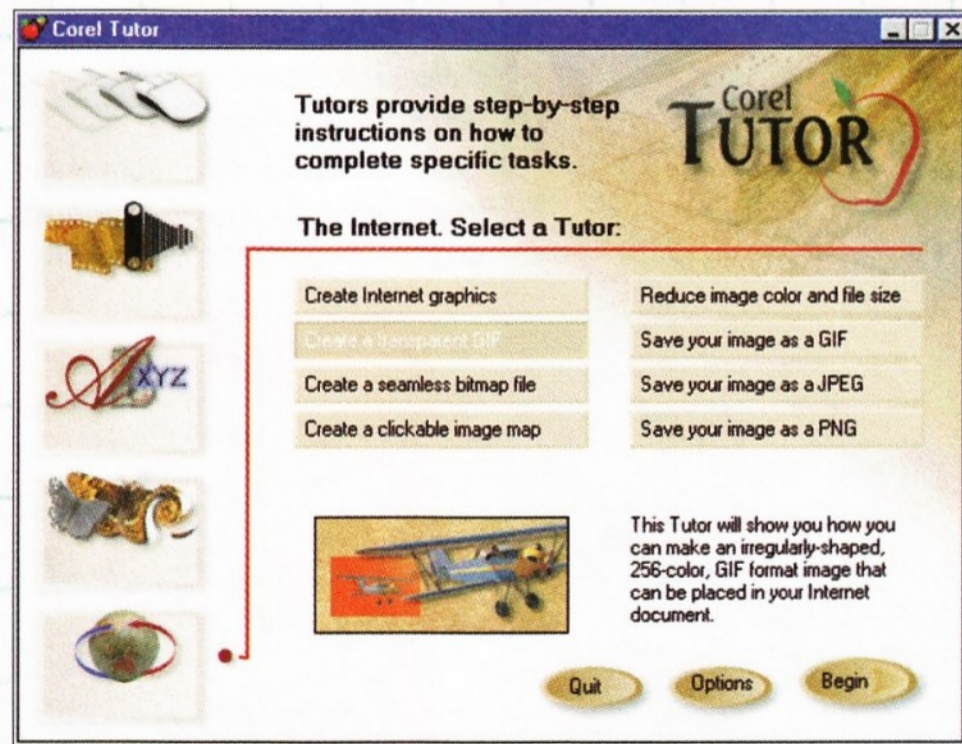
a cégnek és a terméknek is! A legfigyelemreméltóbb újdonság a Property Bar, amely egy „személyben” helyettesíti a menüket, a te-



kercsmenüket, az eszközöket, a hot-key-eket, szóval mindent. Akármivel bíbelődünk is, a Property Bar mindent tud róla, tudását meg is jeleníti egy Taskbar méretű csíkon, amelyen aztán ezeket meg is változtathatjuk.

Nincs többé menükben keresgélés, felesleges időpocsékolás, csak rákattintasz, átirod a számokat, kiválasztasz egy új színt vagy megnyomsz egy gombot, és kész.

A hozzá nem értőket – már elnézést, nem akarok senkit megbántani – az nyugözi le, hogy milyen „kül” vizuális effektusokat tud a program. Ezeket filtereknek (szűrőknek) hívják, és egyre több cég ma már csak ilyenek gyártásában éli ki magát. Nem csoda, hogy a PHOTO-PAINT-ben kész „divatbemutatót” találunk a legfrissebb fejleszté-



először felületesen, később részletesen, lépésről-lépésre bemutatva az adott témát.

Rátérve az újdonságokra, mint azt minden hozzáértő jól sejtette, a programcsomag erősen „elxarásodott”. Amikor a Corel megvette egy kis angol cégtől azok Xara nevű programjának kiadási jogát, jól tudta, mit csinál. Úgy gondolom, hogy ez a kívülről jövő frissítés jót tett

sekből. A kollekciónak különlegessége az Extensis Intellihance, amely nem kisebb terhet próbál meg levenni a vállunkról, mint a rossz képek kijavítását. Egy csomó paraméter átállításával, finomításával tényleg jobb kép jön létre. Gondolom, most az öreg rókák morognak, hogy az élet nem habos torta, és iga-

zuk is van, mert az a Intellihance nem helyettesíti az emberi szemet, meg a tudást (na, itt még nem tartunk), csak segít elindulni. Hogy a többiekéről is essen szó, itt van minden Plug-In-ek egyik koronázatlan királya, a Kai's Power Tools, méghozzá legújabb, 3-as verziójának speciális (kicsit lebutított) kiadásával. Rajta kívül még az AutoF/X, a Digimark és a PhotoLab képviselteti magát az Effects menüben egy-egy filter erejéig.

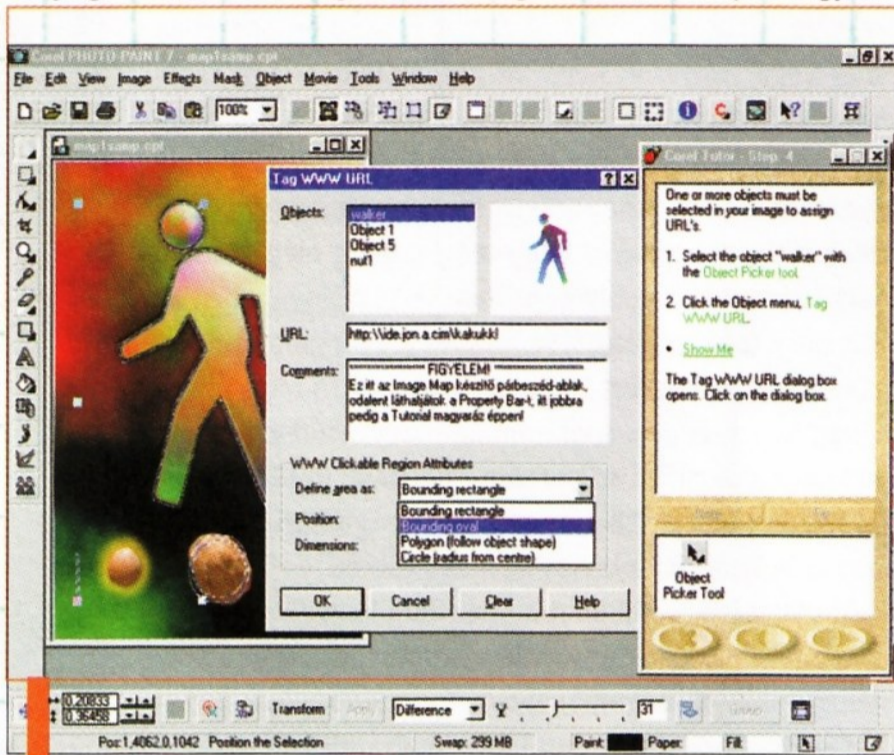
Egy manapság megjelenő grafikus programnak szinte már kötelessége, hogy valamilyen fokon támogassa a web oldalak készítését. Ez általában a interlace-elt és „átlátzó” GIF-ek készítésében ki is merül. A PHOTO-PAINT ennél tovább megy: támogatja az *image map* készítést. Tulajdonképpen ez egy kép, amelynek különböző részeire kattintva más-más web oldalon kötünk ki, s ahhoz, hogy ez megtörténjen, a képet kis területekre kell felosztani, és ezekhez hozzá kell rendelni a www címekeket. Ebben segít a PHOTO-PAINT. A mi dolgunk, hogy a kívánt GIF vagy JPEG képen objek-

tumokat jelöljünk ki, majd az Object Tag WWW URL funkcióval elvégezzük a hozzárendelést. Ezután a program létrehozza a MAP file-t, és legenerálja a megfelelő HTML kódot (ez szükséges az egész működéséhez). Aki kicsit már elmerült a honlap-készítésben, biztos hasznosnak találja majd.

Oldalakon keresztül lehetne sorolni még az újdonságokat, hiszen elég sokat javítottak az maszkok létrehozásán és az objektumkezelésen, a XARA-ból bekerült a kulcsfontosságú átlátszóság kezelés, amellyel nagyon

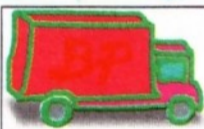
érdekes dolgokat lehet létrehozni, végre beépítették a többlépéses Undo-t stb. Nem untatok senkit halálra, mindenkire rábízom, hogy ezeket az apróságokat saját maga fedezze fel – érdemes.

„Most akkor mi van?” – teheti fel a kérdést az olvasó. „Melyik jobb? A Photoshop vagy a PHOTO-PAINT?” Azt hiszem, nincs értelme bármelyikről is kijelenteni, hogy jobb a másiknál. Mindenesetre elgondolkodtató, hogy mindkettő közel azonos árban van, de az utóbbi mellé még jár a vezető PC-s vektorgrafikus program (persze a Photoshop sem egyedül árválkodik a CD-jén)! Tisztában vagyok vele, hogy ezt a programcsomagot elsősorban a DRAW-ért veszik meg az emberek. Én azonban mindenkit arra biztatnék, hogy tegye fel, és próbálja ki a PHOTO-PAINT-et is. A 7-es verzió nagyon rulez!



TRF
(trf@idg.hu)

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



Készítse el saját **CD-jét**,
legyen **CREATIVE!**



CD-Recorder CDR4210. A GrafixSHS Kft. legújabb terméke a Creative CDR4210-es CD írója, mely 2-szeres író és 4-szeres olvasó egységből áll. A hozzáférési idő kevesebb, mint 300 ms. A CDR4210 1 MB adat bufferrel rendelkezik. A csomagban a CD-RAssist és CD-RMelody programok és két üres CD is található. Új szolgáltatásként a GrafixSHS Kft. CD írást is vállal.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termék skálát. Vizonteladónknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver és termék-leírás a GrafixSHS-től.



A Creative termékeit keresse az alábbi dealereknél:

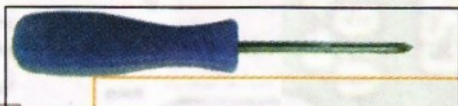
GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ♦ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ♦ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ♦ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ♦ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ♦ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ♦ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZŰV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ♦ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ♦ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ♦ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ♦ Bábolna Rt. 2943 Bábolna, Mészáros u. 1. ♦ Profeszionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ♦ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mércsi u. 12.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



M VÍZÉLY



Házi Barkács

A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat, és megfelelő ismeretanyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. **Nem lehet újságcikkben számítógép szerelőt képezni, így a szerelés közben elkövetett hibákból eredő károkért nem vállalhatjuk a felelősséget. A gépben történő szakszerűtlen turkálás pedig káros hatással lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.**

Elméleti számítógépünkben már fixen be van szerelve az alaplap, a memóriák a megfelelő helyre kerültek, és a ház kapcsolói és az alaplapi tápcsatlakozók is be vannak kötve. Következik a kártyák és perifériák beszerelése. A különböző beállítási lehetőségek és kisebb trükkök ismertetésére majd a későbbiekben kerítünk sort, most lássuk a fizikai bekötéseket.

Kártyák

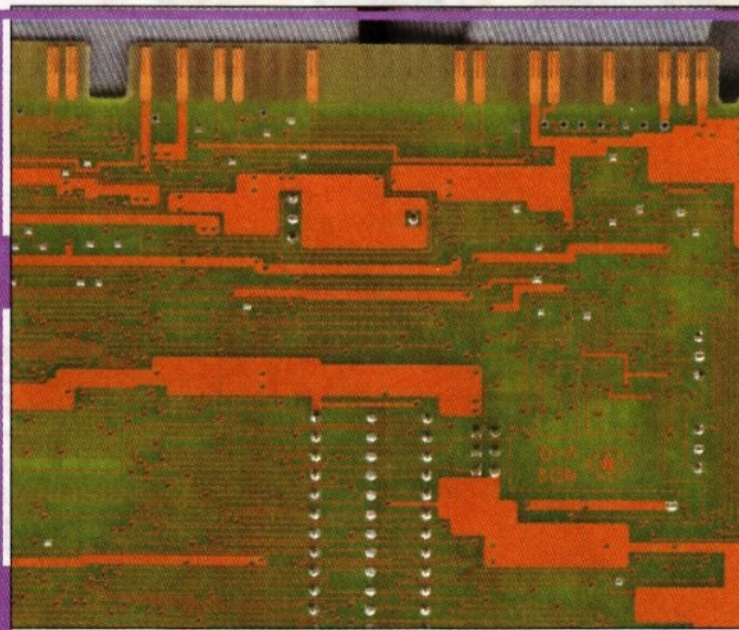
A csatolófelület alapján három elterjedt típusú kártyát tudunk megkülönböztetni, ezek az ISA, a VESA Local Bus és a PCI csatoló.

Az ISA a legidősebb szabvány, így a leglassabb is, de jó néhány funkció nem is igényel az elérhetőnél gyorsabb átvitelt. Erre a legjobb példa a hangkártya, vagy mondjuk a kis, kézi scannerek saját kártyái. Az ISA csatlakozó lényegében két, nyolcbites csatlakozórészből áll, ez magán a csatlakozón és a kártyán is jól megfigyelhetően elkülönül. Ma már nem igazán találkozni olyan alaplappal, amin rövid, csak nyolc bites kártyahelyek lennének. Amennyiben

az ISA kártyán csak rövid csatlakozót találunk (például scanner), akkor is nyugodtan lehet a hosszabb helyre illeszteni, mivel sem címzési, sem működésbeli különbség nincs a „több bites” csatlakozónál.

A VESA Local Bus csatoló a PC-k rohanó fejlődésében már végérvényesen lemaradt, kihalófélben lévő szabványnak tekinthető. Annak ellenére, hogy az új alaplapokon már egyáltalán nem fordul elő, érdemes megemlíteni, hiszen a maga idejében akkora mennyiségben árasztotta el a piacot, hogy még mindig elég könnyű találkozni vele régebbi gépekben. A VLB lényegében az ISA busz továbbfejlesztése, melyet a gyorsabb műveleti sebesség eléréseért kiegészítettek egy 16 bites csatolóval, amelyeken az adatáramlás közvetlenül a processzoron és a cache memórián keresztül folyik. Ennek köszönhetően a VLB slot-ok eleje nyugodtan használható ISA kártyák számára is, igény esetén.

A PCI csatlakozófelület a jelen és a közeljövő üdvöskéje, sokkal közvetlenebb kapcsolatban áll a processzorral, vezérlése pedig nem annyira áttételes mint az ISA-é, mégsem köti le a processzor kapacitását. Az esetenként 64 bites adatforgalom utáni igénynek és a teljesen eltérő címzési és vezérlési technikának köszönhetően a csatlakozó kialakítása egészen más mint a két elődjénél.

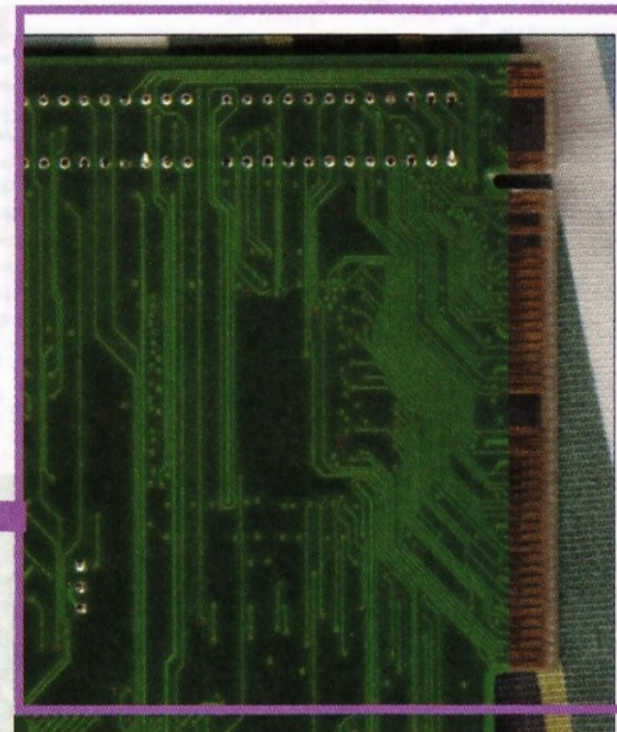


Beszerelés

Első lépésként el kell dönteni, hogy melyik helyekre fognak kerülni a kártyák, ezt részben a különböző csatlakozók helye, részben pedig beszerelendő kártyák majdani kezelhetősége határozza meg. A ház hátlapján szabaddá kell tenni a kiválasztott slot-ok réseit. A házak egy részénél ez a megfelelő hátlapok rögzítő csavarjának kitekerésével és a hátlap kivételével oldható meg. Az olcsó házak nagy többségénél azonban ki kell törni a hátlapot. Ilyenkor alaposan meg kell gondolni, hogy tényleg azokat az ablakokat kell-e megnyitni, hi-

szen a felgyülemelő por mennyiségét is befolyásolja, de zavarvédelmi szempontból még fontosabb a ház zártsága. A kitörős házaknál érdemes körültekintően eljárni a fedőlap kivételekor, hiszen a törési felület nagyon éles lehet és játszi könnyedséggel vágja csontig az ember ujját.

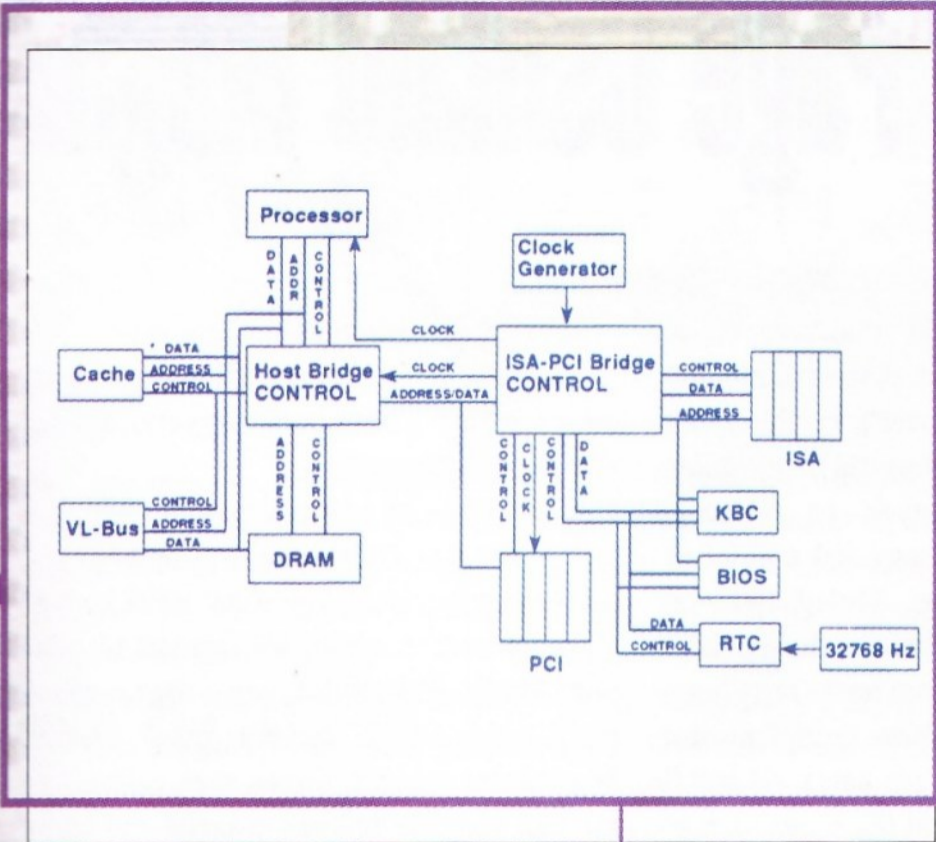
A kártyákat – csatlakozó típusától függetlenül – nem lehet fordítva beszerelni, már csak



azért sem, mert a bus és a ház hátán kivezetésre kerülő csatlakozó pontosan meghatározza a helyes irányt. Néha előfordulhat – szintén függetlenül a csatoló típusától –, hogy a hátlapnak „köszönhetően”, ami felakad a ház rögzítő lemezén, a kártya nem megy le a slot aljáig. Ezekben az esetekben segíthet, ha a kártya hátlaplemezének rögzítő csavarjait kilazítjuk és a lehető legfelső állásba toljuk a lemezt.

ISA kártya csatlakoztatása

Általában könnyen megy a dolog, hiszen a csatlakozópontok elég nagy távolságra vannak egymástól ahhoz, hogy ne kelljen túlszorosra venni a rést, ezenfelül elég rövid a csatlakozó, így az alaplap tartói elég ellenállást tudnak kifejteni mindenféle külön támaszték nélkül is. A beszerelés ennek köszönhetően mindössze annyiból áll, hogy a kártyát a csatlakozóhoz illesztjük és erős, de nem durva mozdulattal beszorítjuk a foglalatba. Nagy ritkán, és csak a „leg-no-name-ebb” kártyák esetén előfordulhat, hogy a csatlakozó nem felel meg a fogadóhely kivágásának. Ekkor mindenképpen irány a szerviz, próbálják meg ott méretre faragni, hiszen a csatlakozófelület megsértése tönkretelheti a kártyát. Mivel az ISA csatlakozók teljesen egyenértékűek, a kártyák tetszőleges sorrendben helyezhetők be.



várnak, hogy szitát csináljanak a szerelő ujjaiából. A PCI csatlakozóhelyeket sorszám jelöli, célszerű megjegyezni, hogy melyik kártyát melyik slot-ba (általában 1-3) dugtuk, hiszen a kezelési mód beállításánál ez lényeges információ lesz. Amint a kártyák a helyükön állnak, rögzítsük őket csavarral is, ezzel lehet megakadályozni, hogy a szállítás és a perifériák csatlakoztatása során a csatlakozókból kiforduljanak a kártyák. Jobb esetben csak a működésük szűnik meg, rosszabban azonban a kártya és a csatlakozó zárata végleges tönkremenetelt is eredményezhet.

záférhetően helyezkedjenek majd el a felhasználás helyére helyezett készülékben – nagyon kényelmetlen lehet, ha az asztalon nyugvó gép CD-ROM-ját nem lehet kinyitni az előtte álló billentyűzettől. A harmadik és talán legfontosabb dolog a beszerelésre használt csavarok. Némely periféria, különösen érvényes ez a vinyókra, elég kiterjedt és sok alkatrészt tartalmaz. Ilyen eszközök esetében komoly és végleges sérülést okozhat egy nem oda illő csavar használata – ne szégyelljük a vásárláskor kérni a hozzá való csavarokat a boltban vagy a szervizben. Az eszköz becsavarását legalább három, de inkább négy ponton ejtsük meg, természetesen a kettő-kettő elosztásban. A kártyák beállításaira és a különböző perifériák bekötéseire majd a PC barkács további számaiban kerül sor, addig is véget ért a móka mára, zárul Schuerue hardware tára.

Schuerue
schuerue@idg.hu

VESA Local Bus kártya csatlakoztatása

A VLB csatlakozó esetében már nehezebb beilleszteni a kártyát. A VESA csatlakozó ugyanis sokkal tömörebb, mint az ISA, a csatlakozó pontok kisebbek, ezért a kivágásba pontosabban kell illeni a kártyának, hogy az érintkezés létrejöhessen. Nem csoda hát, hogy a VESA kártyák általában szorulnak; az ISA-s felület azonban ezeknél is könnyen jár, így a behelyezéskor a kártyának előbb a hátsó (VESA csatlakozó felőli) részét kell helyére nyomni, majd az elejét is. A hátsó rész benyomásakor figyelni kell arra, hogy az alaplapot megtámasszuk, hiszen általában a VESA csatlakozó felőli végén kevesebb a távtartó, ami a nyomásnak ellen feszítené. Bár kicsi az esélye, hogy eltörjön az alaplap, de egy jobban szoruló kártya esetében előfordulhat, hogy az alaplap meghajlásától egy vezeték megszakad, és a későbbiekben szinte lenyomozhatatlan kontakthibák forrása lesz. A VLB szabványnál megkülönböztetnek slave és master slotokat, a kártyák leírásában általában feltüntetik, hogy melyik csatlakozóban bírhatók működésre. Általános szabálynak tekinthető azonban, hogy a VLB video kártyák jobban érzik magukat a master slotban.

PCI csatoló csatlakoztatása

A PCI bus foglalatok hasonlóan a VESA-hoz, igen tömöttek. Ennek köszönhetően itt is nagyobb erőre van szükség a „helyretüfködéshez”, így ajánlatos megtámasztani az alaplapot a behelyezés során. Az ellentartásnál, itt is és a VLB esetében is, ügyeljünk saját testi épségünkre, hiszen a csatlakozó ellenoldalán tömött sorokban hegyes drótdarabok meredeznek, melyek arra

Belső perifériák

A házba jó néhány perifériát el lehet és célszerű is elhelyezni, ezek főként a különböző lemez meghajtók, de a különféle kisebb egységek (pl.: streamer meghajtó) szintén itt kerülhetnek elhelyezésre. Közös jellemzőjük, hogy szabvány szerinti helyeken csavarmenetek vannak kialakítva a tokozásukon. Alapvetően kétféle méretű beépíthető eszköz létezik, a 3.5" és a 5.25"-os méretűek. Rögzítésük a ház kereteibe a már említett csavarmenetek segítségével történik. A fogadóhelyek száma és elhelyezése házanként eltérő, az azonban mindenképpen igaz, hogy vannak helyek, melyek rendelkeznek egy levehető ajtóval, és vannak speciálisan a merevlemez számára kialakított keretek is, ajtó nélkül. Amennyiben a házban csak 5.25"-os egységek külső elhelyezésére van lehetőség, akkor a kisebb 3.5"-os egységek beszereléséhez még egy beépítő-keret is szükségeltetik. A beszerelés során nem árt néhány dologra figyelemmel lenni, az elsődleges szempont, hogy a házban belüli kábelek elérjenek a különböző egységekig. A második a kezelhetőség szempontja, hogy az egységek hoz-

microcom OfficePorte Voice 33.6 Modem

Adat és hang átvitele egyidőben!
Beépített mikrofon és hangszóró!



Interaktív játékok ideális eszköze. Próbáld ki!

Játék közben is beszélgethetsz a barátoddal. Dupla élvezet.

Komplett iroda: Internet Fax Üzenetrögzítő Telefon

Videotelefon normál telefonvonalon! (Connectix kamerával)

Csak HIF hologramos, engedélyezett terméket vásárolj!

Kapcsolódj a minőséghez, kapcsolódj a Microcommal.



Delta Elektronika
1035 Bp., Szentendrei út 39-53.
Tel.: 436-0750 Fax: 436-0755

M VÍZÉLY

Internet

Web Page Csináld Magad

Ez itt a nyitó cikk! Elsősorban Webes kezdőknek és olyanoknak szól, akik passzív felhasználóként már kóstolgatták a szörfözést. Azért remélem, a haladók is találnak benne valami örömet, és ahogy telik-múlik az idő, majd egyre többet. Az Internetnek máris 100 millió körüli felhasználója van, ez számítások szerint évente megduplázódik. Ha ez így megy tovább, néhány éven belül akkor is a Neten lesz, ha lemaradtál a 94-es WWW kezdésről, de most ezerrel beleveted magad, és nem elégszel meg azzal, hogy csodálkozol, jé, mások mit tudnak, hanem te magad is alkotsz valamit. Gáz? Túl nehéz? Eddig! Mostantól csak figyelemmel kell kísérned ezt a sorozatot, és hamarosan ontani fogod a Web oldalakat.

Most Internet vagy Web?

Ki ne tudná, hogy a Web (World Wide Web) az Internetnek az a része, ahol a legérdekesebb dolgok történnek, itt található meg kedvenc együttessed videóját, a matek házi dolgozat megoldásait, partnereket kereső nőket, a moziműsört stb. (a PC-X már foglalkozott is a témával, bátran nézz utána régebbi számokban). Kell ennél több? Hát persze, hogy kell, ha itt van egy ilyen médium, ahol fillérért bármit megjelentethetsz, és virtuális hangosbeszélőkön tudathatod a világgal – halló, itt vagyok!, és ráadásul jobb, mint Szilágyi János műsora!

Hogy kezdjem?

Végy egy kis hardvert, nevezetesen egy modemet, olyan gyorsat, amelyet csak tudsz, de a 14.4 általában megteszi, rakd be a GÉPBE. Tegyel hozzá szoftvert, mondjuk a Microsoft nevű, egyelőre még kevésbé ismert, de feltörekvően

lévő cég termékét, Windows 95-öt (csak hogy valami újat is hallj); ez megteszi OS helyett, fűszerezd meg egy Web Browserrel (magyarul „brózerrel”), ez ahhoz kell, hogy legyen egy interface, amin keresztül megjelennek a gusztusos Web oldalak. Legyen ez Netscape Navigator vagy Internet Explorer, hogy csak a legjobbakat használd. Honnan vegyek ilyet, kérde. Nem kell messzire menni, csekkold le a CD mellékletünket, dából klikkelj a Netscape 4.0 installra, aztán nosza rajta (megjegyzem, ez a legújabb Netscape, neve Communicator, valami csoda). Most már csak egy van hátra, elő kell fizetni egy szolgáltatónál (hé, ne add fel, megéri a macera). A provider az, aki összeköti az otthoni gépedet az Internettel, merthogy az Internet használata ingyenes, de a becsatlakozás az más téma. (Egyébként ez ma már nem is túl drága.) Ha mindez megvan, engeddd, hogy a Win95 automatikusan konfigurálja a modemét, csinálj egy kapcsolat-ikont (a Windows Helpet nem árt kicsit átfutni ehhez), kattints, a modem csörög, kattog, berreg, és már rajta is vagy a Neten. Hú, ez nem volt könnyű menet, de micsoda kalandokban lesz részed cserében!

Na persze, ha nem ment ennyire flottul a dolog, akkor kérdezd a tapasztaltabb neteseket, illetve én is örömmel válaszolok, ha egy e-mail küldésig eljutsz valahogy – halmos_z@osiris.elte.hu várja a kérdéseket, üzeneteket bárkitől, bármikor. A Weben pedig mindig találsz hasznos dolgokat a www.insite.hu-n, indulásnak nézd meg a Web FAQ-ot, vagy a grafikai trükköket. Ne a szerkesztőséget hívd, testvér, ők hadd szerkesszék a lapot! Ámen.

Most jön a poén. Kalandozhatsz a Weben, ahogy jólesik, ehhez mindig is igyekszem majd hasznos linkekkel hozzájárulni. De koncentráljunk most az első oldal elkészítésére. Már most elárulom, menni fog Internet kapcsolat nélkül is. Web oldalt készíteni a világon a legkönnyebb. Ha tudod, hogy egy oldal miből áll, legalább nagyjából, akkor már egyenesben vagy. Nos, nem kell törnöd a fejed, egy oldal tulajdonképpen HTML kódból (hogy mi is az, hamarosan kiderül), szövegből és hivatkozásokból (mondjuk képekre, más dokumentumokra stb.) áll.

Nézzünk egy ilyen alap-oldalt. Nyissátok meg a Notepadet, vagy bármilyen szövegszerkesztőt, aztán mehet a HTML írás: ne lepődj meg, kellenek a „< >” jelek is!

<HTML> – ez mondja meg a browsernek, hogy ez egy HTML dokumentum

<TITLE> – dokumentum címe. Jobb ha van, így mások is tudják első ránézésre, mi az oldalad tárgya

</TITLE> – dokumentum cím vége
<BODY> – ezután jön a lényeg, tudod, mint a suliban a bevezetés, tárgyalás, befejezés. No, ez a tárgyalás
</BODY> – itt a tárgyalás vége
</HTML> – HTML dokumentum vége

Ha megvan, csinálj egy HTML nevű könyvtárat (foldert, mappát) és mentsd el oda, mint PROBA.HTM. Nyisd meg a file-t a vadonatúj brózerrel. Na, mit látsz? Persze, hogy szinte semmit, hiszen még csak a forma van meg, de hol van a tartalom? Menj vissza Notepadbe, és írd be a <BODY> után (valami új: ezeket TAG-nek hívják), hogy „Amfora”.

Most így néz ki:

```
<BODY>
Amfora
</BODY>
```

Mentsd el, nézd meg még egyszer. Na? Hurrrrrrrááááá!!! Innen kezdve még egyszerűbb. Tegyük fel, hogy meg akarod változtatni a háttér színét. Megint vedd elő a <BODY> tag-et.

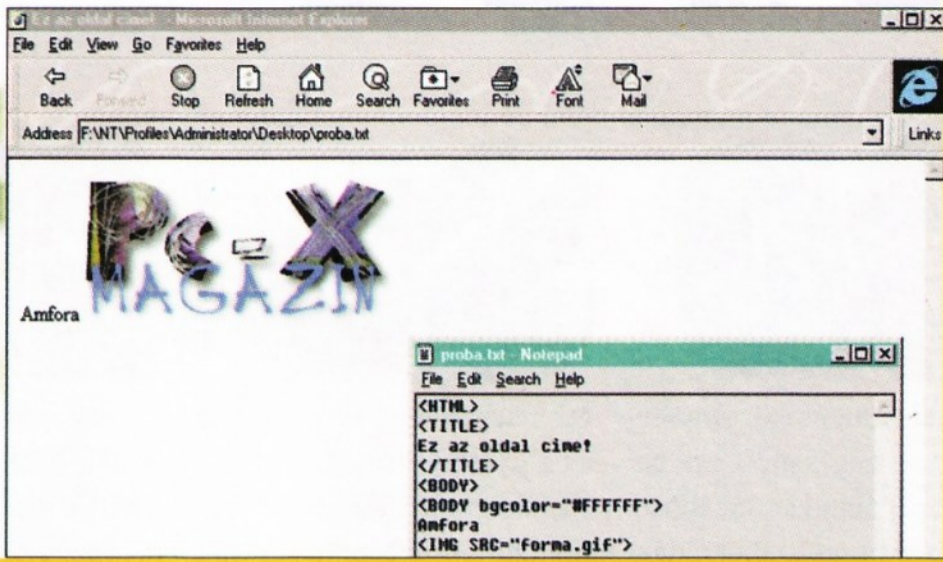
```
<BODY bgcolor=„#ffffff”>
```

Ha eddig nem volt, hát most fehér lett a háttér. Hogy miért fehér a hat f és miért fekete a hat 0, arra a hexadecimális RGB (vörös, zöld, kék) színekódoknál kell keresni a választ, ha nem tudod, mi az, ne csüggedj, legyen most elég annyi, hogy az ff0000 lesz a nagyon piros, 00ff00 lesz a zöld és a 0000ff lesz a kék. A többit már ki is lehet találni.

Utoljára helyezünk el egy képet az oldalon, mert anélkül szürke lenne az élet. A kép tulajdonképpen nem szerves része a dokumentumnak, tehát hivatkoznunk kell rá. Végy egy JPG vagy GIF file-t. Az enyém, csak a példa kedvéért, FORMA.GIF, egy PC-X logo lesz. Csinálj neki egy Image nevű alkönyvtárat a nemrég létrehozott HTML könyvtáron belül és rakd bele. Térj vissza a PROBA.HTM-hez és ródd:

```
<BODY>
Amfora
<IMG SRC=„forma.jpg”>
</BODY>
```

Ezzel megmondtuk a dokumentumnak, merre keresse a képet. Egyébként ezt relatív hivatkozásnak mondják a nagyok (és mos-



tantól mi is így emlegetjük). Hivatkozhattunk volna abszolút is, akkor ``-t írtunk volna, és az is jó lett volna, de jaj akkor, ha valahol máshol akarjuk működtetni oldalunkat, na találd ki, miért!

Ennyi lett volna mostanra. Annyit még végezetül, hogy a következő számban megpróbáljuk működésbe hozni az elkészült oldalakat, házi feladat ennek kapcsán a már említett Web előfizetés (figyeljete arra, hogy az előfizetéshez járjon szerver spész, azaz hely a provider gépén, mert anélkül mások nem fogják látni a kész művet), illetve minél többet megtudni a HTML-ről, meg persze a Web-ről. Segítség ehhez:

<http://www.insite.hu>
<http://grafi.inf.elte.hu/~tata/start.html>
<http://www.inf.elte.hu/www/targy/internet/95a/html-alapozo/start.html>

címeken található, illetve angolul a CD-n, vagy a <http://werbach.com/barebones> alatt. Elég lesz mára? Akkor most abba is hagyom.

Zuzer the Hun
 halmos_z@osiris.elte.hu

U.I.: Na igen, persze hogy vannak WYSIWYG (ha nem tudod mi a manó az, majd később kiderül) Web Page szerkesztők, amik nagyban megkönnyítik a HTML író életét. Ilyen a decemberi CD-n található Frontpage, vagy a mostanin a Netscape Composer. De vigyázz! Bár ezek sok mindenre jók, és fogjuk is őket használni, kezdőknek nem feltétlenül ajánlom őket. Ha elgondolkodsz, rá fogsz jönni, hogy miért is.

Szótár:

WWW = World Wide Web (főnév)

Na, ezt azért mindenki tudja.

On-Line (jelző)

Internetes, Internet kapcsolat közben történő, ellentéte az Off-Line.

Off-Line (jelző)

Internettel nem kapcsolatos, megfogható, Netes körökben sokszor hasonló az "égő" jelzővel.

Hypertext (főnév)

Olyan szöveg, ami utalásokat tartalmaz más szövegekre, alkalmazásokra, file-okra stb. Ez a Web sava-borsa.

Search Engine (Kereső) (főnév)

Szervereken futó szoftver, segít megtalálni a keresett dokumentumokat.

Server (főnév)

Az Internethez kapcsolt önző masina (számítógép, hahaha), ezeken található pl. a Web oldalak.

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg,



nem mindegy, milyen a vonal!

1500 Ft alapdíj + 15 Ft/perc

6000 Ft alapdíj - korlátlan használat

New York, London, Párizs, Sao Paulo, Sidney, Tokió, Vlagyivosztk..., Gyöngyös, Kecskemét, Győr, Pécs, Miskolc, Szeged, Székesfehérvár, Eger, Debrecen, Tatabánya, Jászberény, Veszprém, Siófok, Monor, Szentes, Szolnok

- 24 órás Internet segélyszolgálat
- mobiltelefonos elérés
- ingyenes WWW oldal
- bérelt vonalak cégeknek



DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon.

DataNet Távközlési Kft. 1016 Budapest, Naphegy tér 8. Telefon: 458-5858 Fax: 458-5800

M VÍZÉLY

3D Studio Max

3D Studio

Essen szó a „plug-in”-ekről, a kiegészítőkről, melyek segítségével a 3D Studio MAX maximális szolgáltatást képes nyújtani. Ilyen kiegészítéseket bárki gyárthat a programcsomaghoz mellékelt SDK (Software Development Kit) fejlesztői eszköztár segítségével. Ami rendkívül izgalmas dolog, mert ez azt jelenti, hogy boldogboldogtalan kitalálhat és terjeszthet mindenféle okosságot (plug-in-t), akár az Internet útján is. Ebből még az is következik, hogy nem csak a nagy fejlesztő cégek vannak jelen a kínálati piacon drágább kiegészítéseikkel, hanem a kisebb vállalkozások, baráti társulatok alkotta, olcsó vagy ingyenes termékek is igen szép számmal. Egyrészt a 3D Studio MAX így rendkívül nyílt rendszernek bizonyul, másrészt nem sóznak a nyakunkba az alapcsomaggal együtt érdektelen funkciókat, feleslegesen és drágán. Tehát egy-egy plug-in-t akkor szerzünk be, amikor tényleg szükségünk van rá, ráadásul válogathatunk is, hogy melyik fejlesztő terméke tetszik legjobban. A 3D Studio MAX felhasználó maga dönti el, hogy mely különleges funkciókat kívánja beszerezni, kipróbálni és megvásárolni, ha tetszik neki. Mindezek

nem azt jelentik, hogy a 3D Studio MAX eszköztára szegényes és rögtön egy nagy szatyor kiegészítést kell vásárolni ahhoz, hogy jól érezzük magunkat. Inkább az a jellemző, hogy nagyon sok mindent meg lehet oldani további „plug-in”-ek nélkül, és csak a speciális esetekben van szükség rájuk.

Gondolom ritka az olyan ember, aki még nem vadászott, szörfözött, bókászott, barangolt stb. az Interneten. Gondolom még azt is, hogy a legtöbb ingyenes kiegészítést vagy komolyabb plug-in demóját mindenki innen töltögeti le, és a mennyiséget illetően nem szokott senki sem nagyot csalódní, legfeljebb a minőség kapcsán. Előljáróban itt egy kis listát adnék közre, hogy kik a nagyobb plug-in fejlesztők és van-e WEB oldaluk (otlappjuk).

Fejlesztő

4Dvision
Absolut Software
Cebas Computer
Digimation
Kinetix
Lightworks Design
Sisyphus Software
Yonowat

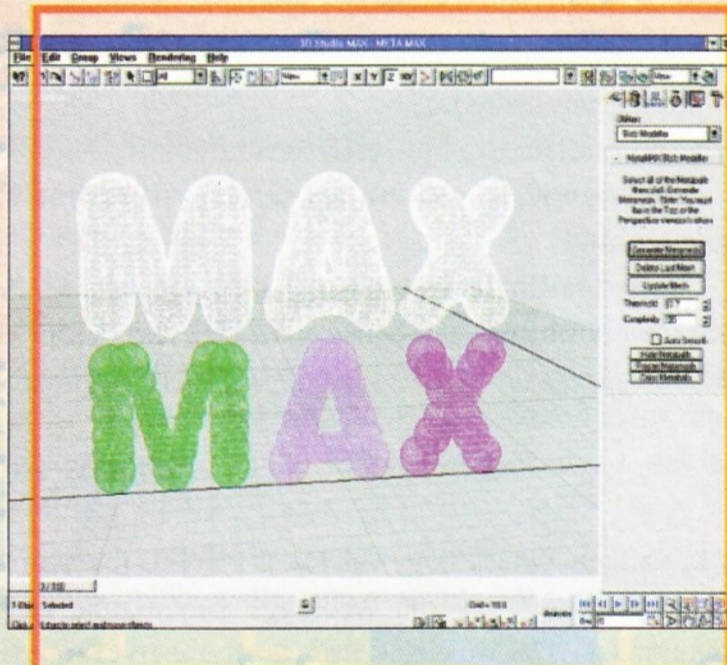
http cím

www.4dvision.com
www.absolute.de
www.cebas.com
www.digimation.com
www.kinetix.com
www.lightwork.com
www.sisyphus.com
www.yonowat.com

Amikor már mindenki jól kicserkészte magát, két dolgot állapíthatunk meg: az egyik, hogy nem mindig találunk letölthető demót, másrészt nem minden cím érhető el. Nagyon sok képet és mozit lehet így letölteni, csak sajnos a telefondíjak emelése meggondoltabbá teszi a tisztelt előfizetőt, hogy szüksége van-e neki arra a néhány tíz megabyte-nyi anyagra. Az eset világos, jobban jövünk ki, ha nem vagyunk információmániások.

Némelyikkel az a probléma, hogy csak a neve és a gyártója ismert, semmi mást nem sikerült megtudni, és hát én sem nézhetek meg minden apróbb plug-int. Aki tud, segítsen, remélem idővel a lista teljes lesz, illetve bővülni fog.

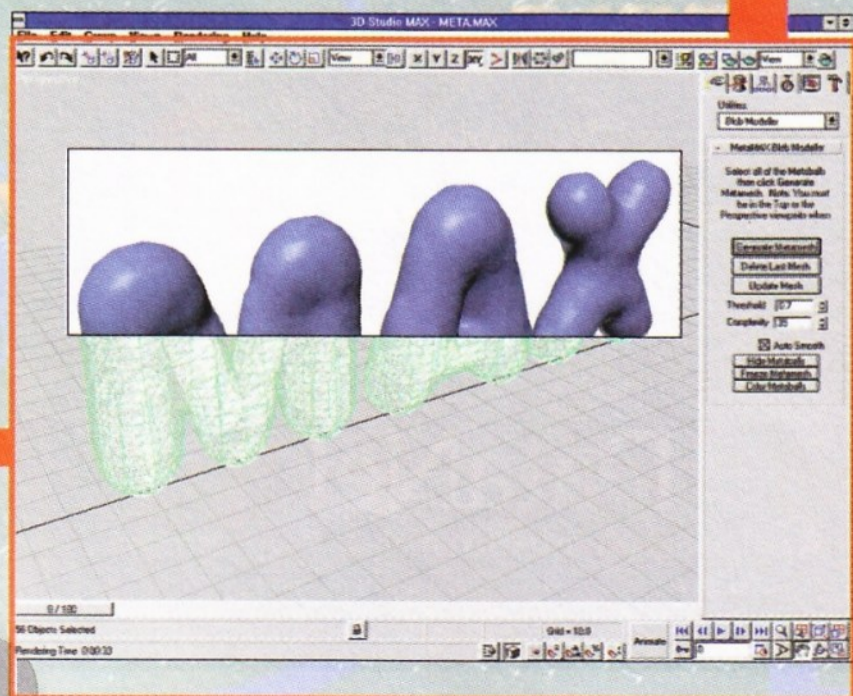
A lista hosszúra sikerült, viszont rettentően hasznos, mert így leirogatva tűnik fel igazán, hogy nem sok hiányzik a tökéletesség eléréséhez, annyi plug-in közül választhatunk. Némelyekről képet is érdemes mutatni. A továbbiakban szeretném az érdekesebbeket sorban végignézni és a kezelésüket, tudásukat bemutatni. Nézzünk meg néhányat közülük!



MetaMAX Metaball 1.2

A metaball-ok segítségével gyorsan készíthetőek organikus formák. A metaball elemek egymás hatósugarán belül képesek összeolvadni, ezáltal olyan modelleket hozhatunk létre, melyeket más módszerrel szinte lehetetlen. A MetaMAX ezen verziója arra képes, hogy a Create/Geometry/Metashapes segítségével létrehozzuk a kívánt helyen a megfelelő nagyságú gömböket, majd azokat akár egyenként paraméterezzük. Megadhatjuk átmérő vagy gömbsugar szerint a méretét egy gömbnek, továbbá a szegmens számot és a gömb viselkedésének keménységét egy másik gömbbel való találkozásakor, illetve összeolvadásakor. Különleges hatást érhetünk el, ha a keménységi értéknek negatív számot adunk, ekkor a gömbök összeolvadás helyett inkább kerülnek egymást. Sajnos menet közben nem látszik semmi, a végeredmény létre-

Következzen most egy lista, amely egyrészt biztosan hiányos lesz egy idő után (gyanítom, hogy már keletkezésekor is az lehetett), másrészt hasznos dolog összehasonlítási alapnak. Harmadrészt, aki nem képes az infosztrádán közlekedni, az is fogja tudni majd használni (mit is kell az ismerősök körében keresni?). Lehet, hogy nem írtam oda, mit tud, de a legtöbb esetben az elnevezések önmagukért beszélnek.

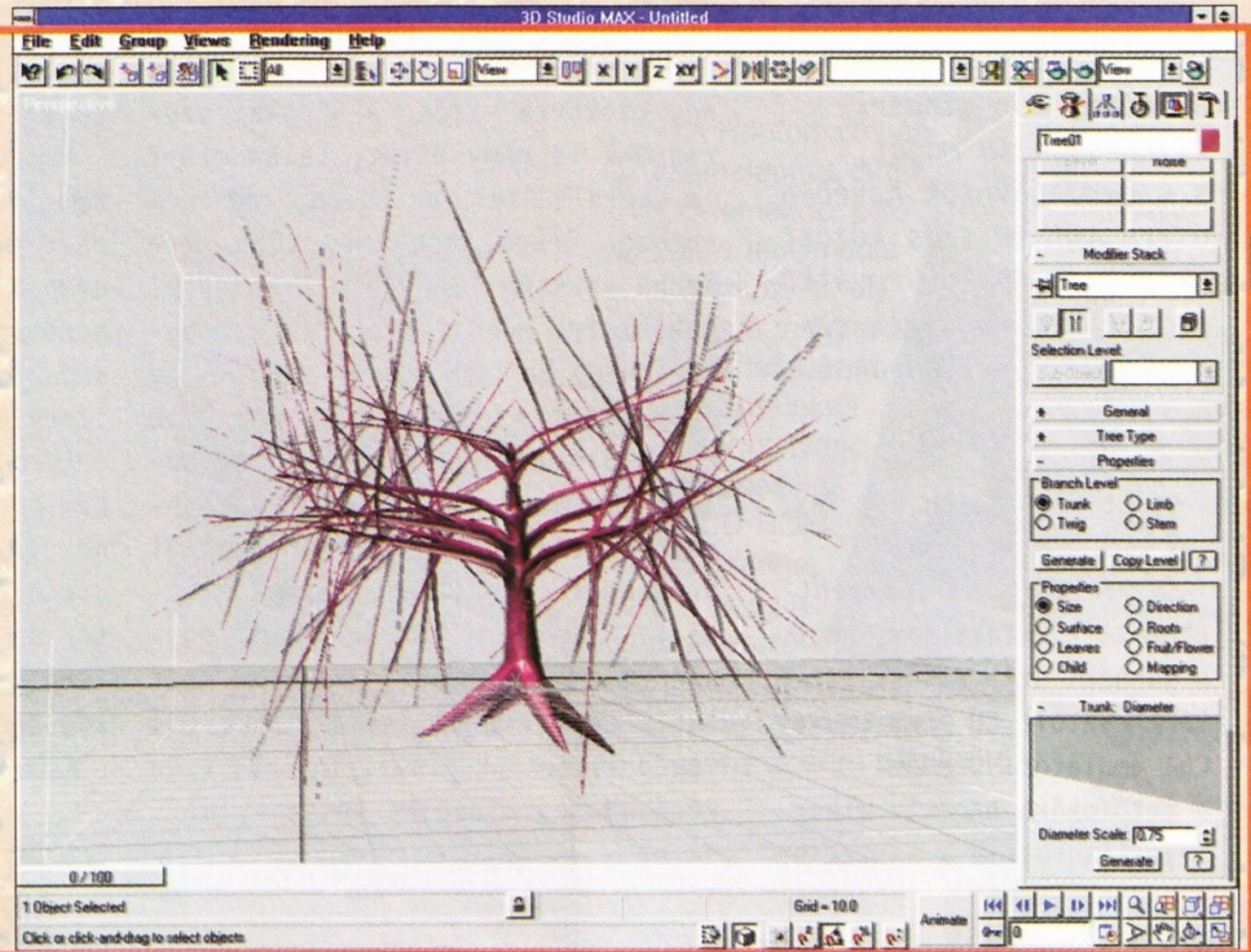


3D Max

hozásához át kell térnünk az Utilities/Blob Modeller/Generate Metamesh funkcióra, mely egy kis várakozás után létrehoz egy új objektumot. Érdekes az Auto Smooth-t bekapcsolni és a Complexity értékét magasabbra állítani, mondjuk 20-30-ra. A Hide Metaballs segítségével a kiindulási gömböket tüntetjük el, majd indítsunk el egy renderinget. A végeredmény látványos, olyan mintha gyurmából formázták volna az egészet.

SandBlaster

Első hallásra nincs köze az SB16-hoz. Funkcióját tekintve ez egy kiterjesztett lehetőségű részecske animátor. Olyan dolgokra képes, mint például a részecskéket egy álta-



lunk meghatározott görbe mentén tereli. Ráadásul az egyes részecskék nem csak a hagyományos pont, illetve néhány sokszögből állhatnak, hanem tetszőleges objektet választhatunk. Így könnyen elérhetjük, hogy tömegesen potyogjanak a kacsák és teáskannák fentről lefelé vagy egy meghatározott útvonal mentén. Eről hirtelen nem lehet többet írni, másrészt a demo verzió nem igazán látványos.

Tree Factory

Fantasztikus fákat lehet létrehozni ezzel az eszközzel. Minden egyes elemét mi határozzuk meg, rengeteg paramétert állíthatunk. Egy gyors próbálkozás a Generate és a fa egyes részeit felsoroló pontok között kattintgatva, és már kész is. Hmm, érdekes! Legközelebb inkább betöltenék egy meglévő fa típust. A

lassabb géppel rendelkezők figyelmét felhívnom, hogy akár egyetlen fa legyártása is iszonyatos hangok keltésére képes, a merevlemez fokozott használata révén. Az biztosan állítható, hogy nehéz ilyen gyorsan ennyi poligont létrehozni, más eszközökkel. Tetszik.

A plug-in örömeiről mára ennyit, legközelebb fokozottabb leírás várható. Akinek van listán kívüli plug-in-ekről információja, azt kérem hogy e-mail formájában jutassa el a címemre. Halihó!

TLac
tlac@mail.datanet.hu

Fejlesztő	Terméknév	Mit tud?
4Dvision	4D PAINT	3D festő
Sisyphus Software	All Purpose Particles	
Yonswat	Amapi	szuper modellező, érdek
Simu88 Limited	Animation Renderers	
CSB Gmbh	AniWalk	
ISO Srl-Divisione ISC	AUTOSTRUDL	
Cebas Computer	BauMAX	
Digimation	Blend	
The Blob Team	Blob Sculptor	
Blue Multimedia Gmbh	Bones Pro MAX	csontváz animáció
Digimation	Calpha	
Peter Watje	Cartoon Rendering	
Meme-X	Character Studio	kéllábúak mozgatója
Unreal Pictures	ChromaDepth Encoding	
The Blob Team	ClayStudio	raytrace render
Digimation	ClothREYES	
REM Infographica	CrossCAD	
SOCCA	DWGIO	
Animelix	Dynamics 3DS	
Image Work Gmbh	Edge to Spline	egy konverter
Peter Watje	Ego 1.01	játék a Legokkal
Fractal Design UK Ltd	Fractal Design Detailer	3D festő
Fractal Design	Fractal Flow MAX	
Digimation	Galpha	
Peter Watje	GAMUT DXm	
Animelix	GAMUT Psm	
Animelix	GAMUT SGM	
Animelix	Grab Viewport	
Animagic	HyperMaster	
2nd Nature	Image Master	
Digimation	Interchange	3D model konverter
Synthesis	ISBA	
Siemens AG_KWU	Keycalc	
Ecolomic	Kias for 3DS-MAX	
Fhg/IML	Lego Cad	
CSG Information Technology	LenZFX EXTREME	fény effektek létrehozás
Digimation	LenZFX MAX	fény effektek létrehozás
Digimation	MAX CAM	
VEITL Gmbh	MAX Out	
Pyros Pictures	MAX Plode	
Sisyphus Software	MAX Trax	
Sisyphus Software	MAXScript	
Sisyphus Software	MAXSolids	
Positron Publishing	Mesh Paint MAX	3D festő
SS inferno	MetaMAX Metaballs	metaball modellező
REM Infographica	MetaREYES 3.0	metaball modellező
Schneider And Partner	Moritz	
Peak Systems Design Ltd	Multibase	
Aas-Jakobsen AS	NovaCAD-Bridges-Structures	
4Dvision	Nursery	fák létrehozása
Temporal Images	Paint Color Utility for DULUX	
P. E. Photon	PRIMATE S-100	szuper színjel kulcsoló
HDM3D Graphics Systems	Prism/Houdini	
4Dvision	Puppeteer NT	mozgás digitalizálás
Animelix	QuickTime Movie Maker	magóért beszél
Lightworks Design	Radiosity	radiosity render előrös
Absolute Software Gmbh	RayMAX	raytrace render előrös
Visuguide	RayStudio	raytrace render előrös
Cebas Computer	Real Lens Flare	fény effektek létrehozás
Eidolon	RenderMan-compliant renderer	raytrace render előrös
Peter Watje	Reserse Spline Modifier	
Digimation	Sand Blaster	részecske effektek
Peter Watje	Scatter	
4Dvision	Sculptor NT	modellező
Peter Watje	Seez	
Sisyphus Software	Shields up!	
Sisyphus Software	Skeleton with Autoskin	csontváz automatikus burkolással
Gmbh und Co. KG	SOMFASOMMER Metalbau-Stahlbau	
Sony Computer Entertainment	Sony Playstation Plug-in	Playstation formátumra
Alpine Mindware	Splash	
Robot Ale	STL	
Compugraph	SuperEllipsoid	
Digimation	Surface Tools	
3D Concepts	TBA	
SS inferno	ToonMAX	
Digimation	Tree Factory	fa modellező
MECN	Tree Modeling	fa modellező
Peter Watje	Unwrap Object Texture	
Lightscape	Visual Reality Render	raytrace render előrös
Virtual Studios Ltd	VS-EXTRACT	
Klein Bottlers	Wave Modeler	
Questar Productions	World Construction Toolkit	táj létrehozó
Pyros Pictures	YUV	yuv kimenet



A r é n a Levél

Remélem, már mindenki kifarsangozta magát, s a szalagavatók hevében úszva két bulizás között beleolvas ebbe a rovátkába, ahol a kedélyek ezúttal sem csillapodnak. Sőt!

Itt van rögtön egy fax S. Andrásról:
Tisztelt PCX-Magazin! Örömmel konstatáltam, hogy a januári szám mellékleteként csatolt CD lemezen van C64 emulátor. Örömmöm a tetőfokára hágott, mikor megpillantottam a – szerintem zeneileg No.1- The Last Ninja 1 játékot. Sajnos csak az első pálya volt fenn a CD-n. Szeretném, ha a legközelebbire a teljes játékot felraknátok, lehetőleg a TCS törésűt. Az újságban volt egy fotó az Imp. Mission 2-ből. Ha megoldható, őt is szívesen látnám. A Sidplay óriási ötlet, még több ilyenre lenne szükség!

Remélem, szavaim meghallgatásra találnak, tisztelettel: S.A.

Nos, ha jobban belegondolok, akkor kicsit erős dolog zeneileg minősíteni egy egyszerű függvénygenerátor hangját – de valóban, akkoriban talán a C64nek volt a legjobb hangja, és mi is nosztalgiával hallgatjuk. Igyekszünk majd még jó néhány C64 programot összedolgozni, és megint közreadni

egy csokorra valót. A Sidplay szerintünk is nagy ötlet, talán ezért is került fel a CD-re, de nem egészen értem, hogy még több mire lenne szükség? Még több Sidplayre? Rakjuk fel még tízszer? Ez nem bánán, hogy ha tizet eszel belőle, az jobb, mintha egyet. Vagy még több hasonlóan hasznos C64-hez kapcsolódó programot? Vagy csak egyszerűen fantáziadús, kis felhasználói programot szeretnél többet látni... Ja, vagy mindegyiket egyszerre. Csak azért, mert mi ezt szeretnénk elérni, ez a nemes cél lebeg a szemünk előtt, így hát ezen kérésed megvalósulni látszik (már, ha ez volt az).

És most egy kis új hús következik:

Hello Pc-X!

Az újságot most vettem meg először, mivel karácsonyra kaptam a CD olvasót. Nagyon tetszik (mármint az újság). Csak egy kicsit le vagyok maradva a mai gépekhez képest, ugyanis egy 486dx2-66-al szerénykedem. Így hát nincs túl sok olyan játék a CD-n, ami elindul nálam. Habár a legtöbb a kevés memória (8 Mb) vagy a Win95 meg nem léte miatt. Nagyon jó ötlet volt a vírusirtók és tömörítő programok rárakása a CD-re. Az F-PROT-ot nyomban fel is másoltam a winchimre. A *.avi fileokat is megnéztem. Nagyon örülnék, ha a mindenkori CD-n lennének 486-oson 8Mb RAM-mal Win95 nélkül is futó játékok. De gondolom ezzel nem vagyok egyedül. Valamint azt is szeretném, ha az egyik CD-mellékletre felraknátok Klick&Play-t.

Nemsokára akarok venni egy hangkártyát, és hát bizony használni a trackereket. Kipróbáltam a CD-n levelet, de a winchesterre felmásolás

után se volt hajlandó kicsomagolni az ft206.zip és a scrmt321.zip fileokat, és a pkzipfix használatát javasolta. Na már most én ezt a file-t sehol sem találom...

Megnéztem a Best of 1996 rovatot. Szerintem jó ötlet lenne kiadnotok egy CD-t „PC-X: Best of 1996” néven. Aminek a ti listátok alapján rajta kellene lennie: Duke Nukem 3D, Warcraft 2 és Red Alert. Minden esetre, ha megcsináljátok, 90%, hogy én rendelek egy ilyen CD-t.

Különbö a pénzért való hirdetés tényleg nem egy rossz ötlet. Rendszeresíteni kellene, és egy felhívást készíteni, hogy „várjuk hirdetéseiket minden témában...” És akkor az így befolyt összeg következményeként lehetne 50-100 forinttal csökkenteni az újság árát.

Csao: D.G.

Először is örülök, hogy csatlakoztál te is a CD-lejátszó birtokosok immáron igen széles társaságához. És amiért a levelet közlésre választottam, az a RAM téma. Az igen gyorsan fejlődő számítástechnikai iparág sajnos megköveteli mostanság a 16 Mbyte RAM-ot. Az igazság az, hogy a PC-World által már közreadott teszt alapján is érdemes a 8 megás gépet 16-ra bővíteni, sőt érdemesebb ezt tenni, ahelyett, hogy jobb processzort vennénk. Ezzel majd minden gond megoldódni látszik a CD mellékleten található programokkal kapcsolatban. A Klick&Play sajnos nem szabadon terjeszthető program, így nem tehetjük fel, maximum a vele készült progikat. A trackerek. Szóval, töredelmesen be kell vallanunk: az említett két ZIP file megsérült, és nincs mit tenni vele. Még a sérülések javítására szolgáló PKZIPFIX program sem bírja megjavítani. Viszont, mint láthattátok, feltettük a következő CD-re. Most pedig... Igen, úgy van. Direkt, csak azért is a levél megválaszolásának kellős közepén költözöm át a CD-re. Tessék megszokni, hogy az is média, sőt, jobb, mert több, tehát...

GOTO CD!

Newlocal
newlocal@idg.hu

Comodore 64
tartozékkal eladó.
Tel.: 06/36-413-004.

ApróHirdetés

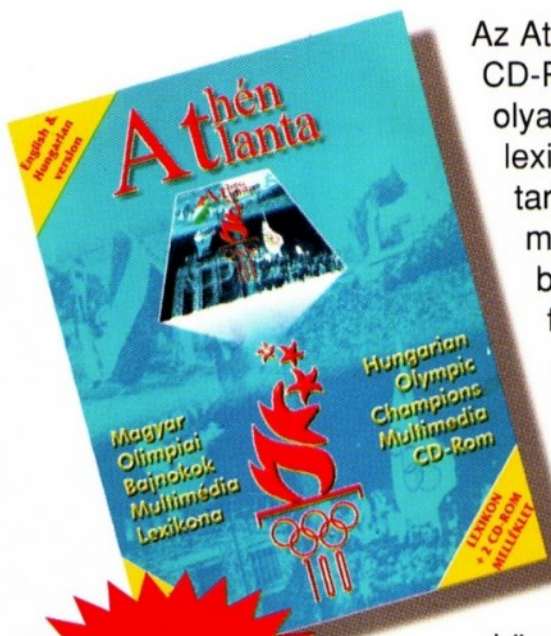
Grafikai stúdióból
486DX2-66 eladó.
Tel.: 142-5673

A CD-N TALÁLHATÓ PC-X USER ROVAT TARTALMA:

abC	A C nyelvet bemutató cikksorozatunk újabb tagja
DEMO	Grafika szöveges módban?!
AsM Elmélet	Folytatódik az alapozás
Egy kis Grafika	A Graph unittal foglalkozunk továbbra is
00P Mánia	Objektum Orientált programozás és Turbo Vision
Pascal Iskola	Pascal kezdőknek
Programozás védett módban	Elmélet azoknak, akik unják a RunTime Error 21b-ot
Rendszerprogramozás	A D0S és melyebb rétegei
Tippek-Trükkök	Most a karakterátírással foglalkozunk

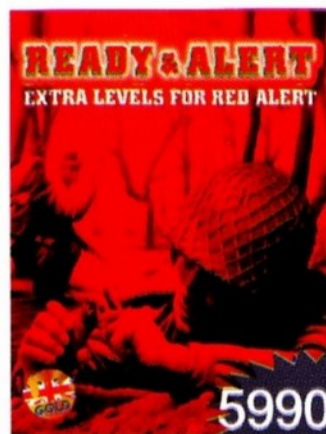
Automex®

Már megjelent az üzletekben!



Az Athén-Atlanta CD-ROM az első olyan magyar lexikon, amely tartalmazza valamennyi olimpiai bajnok fényképét. A dupla CD mellékleteként rendkívül érdekes, 300 oldalas könyv található.

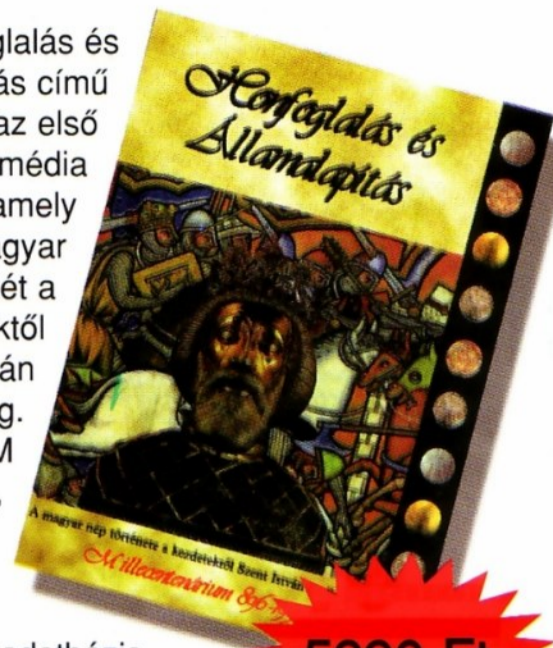
13990 Ft



5990 Ft

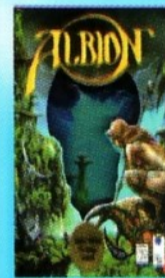
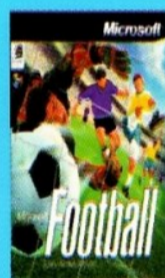
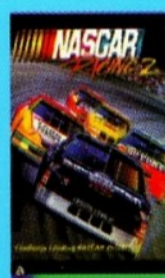
RED ALERT Pályák

A Honfoglalás és Államalapítás című CD-lemez az első interaktív multimédia taneszköz, amely bemutatja a magyar nép történetét a kezdetektől Szent István uralkodásáig. A CD-ROM érdekessége, hogy a szerkesztő program segítségével az adatbázis saját igény szerint bővíthető.



5990 Ft

AKCIÓS CD-ROM-OK!



FIFA Soccer '97
11990 helyett
9990 Ft

BEDLAM
10990 helyett
7990 Ft

STEEL PANTHERS II
9990 helyett
7990 Ft

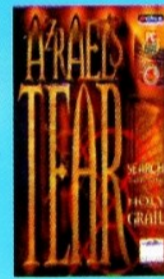
NASCAR RACING II
11990 helyett
8990 Ft

MICROSOFT FOOTBALL
9990 helyett
5990 Ft

CHRONOMASTER
7990 helyett
5990 Ft

ALBION
9990 helyett
6990 Ft

NORMALITY
9990 helyett
7990 Ft



TUNNEL B1
9990 helyett
6990 Ft

SYNDICATE WARS
10990 helyett
8990 Ft

AZRAEL'S TEAR
9990 helyett
5990 Ft

ALIEN INCIDENT
7990 helyett
4990 Ft

HARDVER SAROK!

Használjon keményebb hardvert! Kinőtt számítógépet vagy más alkatrészeket kedvező áron beszámítjuk ha nálunk vásárol újat.

Akciós Upgrade Táblázatunk

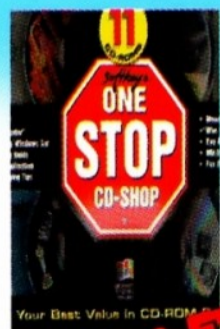
Új	Használt	Különbség
8x CD ROM	2x CD ROM	13990 Ft
8x CD ROM	4/6 CD ROM	9990 Ft
14 SVGA LR NI Samsung	14 SVGA	19990 Ft
33.6 Fax modem	14.4 Fax modem	12990 Ft

Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt megvásárolhat, valamint postai utánvétellel is megrendelhet.

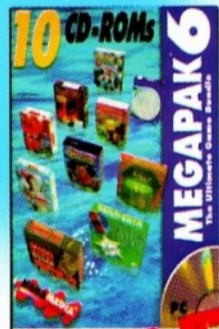
CD PAKKOK JÁTÉK- ÉS FELHASZNÁLÓI PROGRAMOKKAL NAGY VÁLASZTEKBE



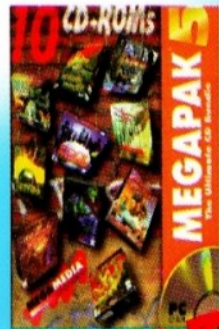
7990 Ft



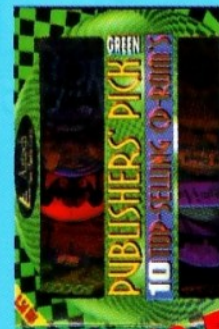
7990 Ft



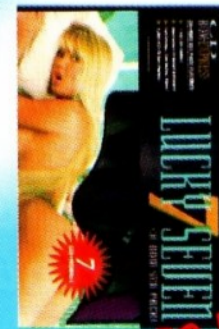
9990 Ft



7990 Ft



9990 Ft



8990 Ft

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

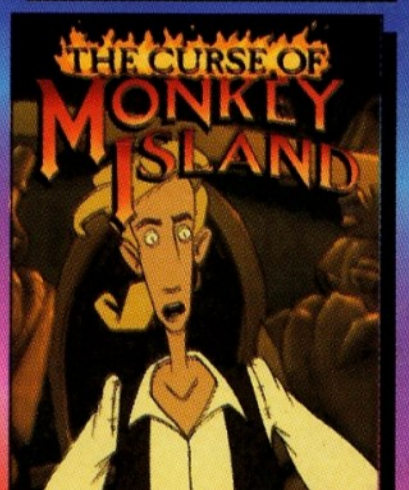
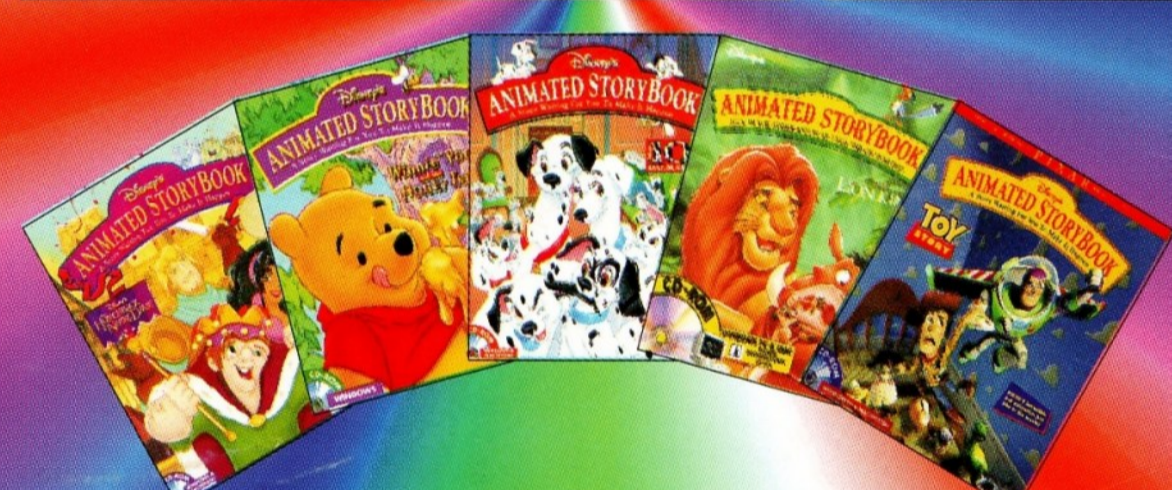
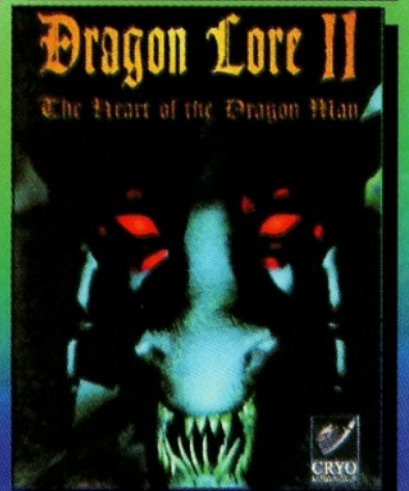
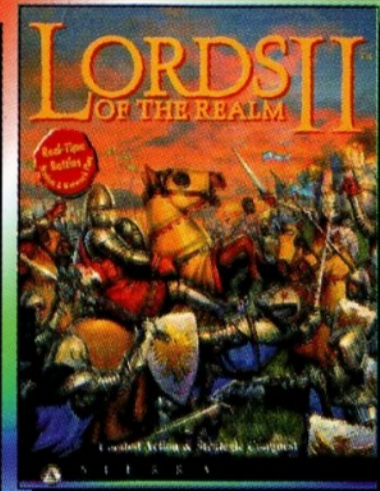
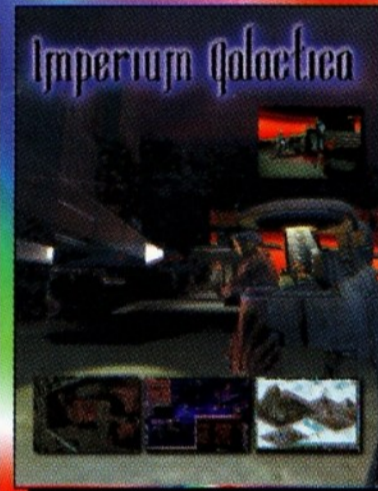
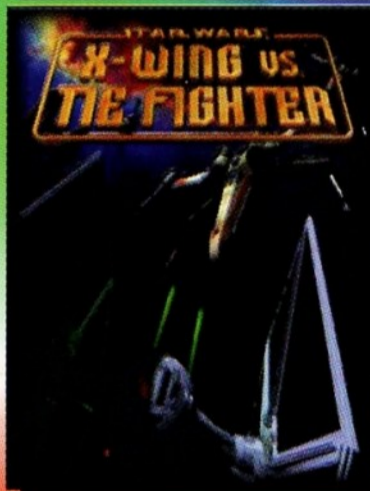
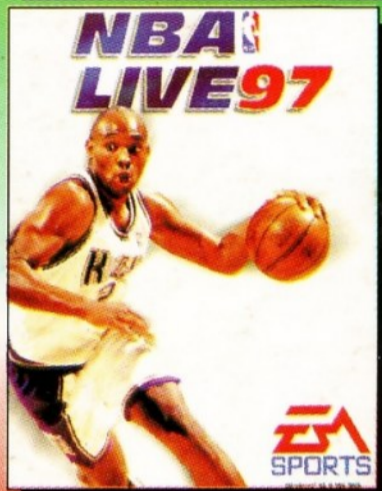
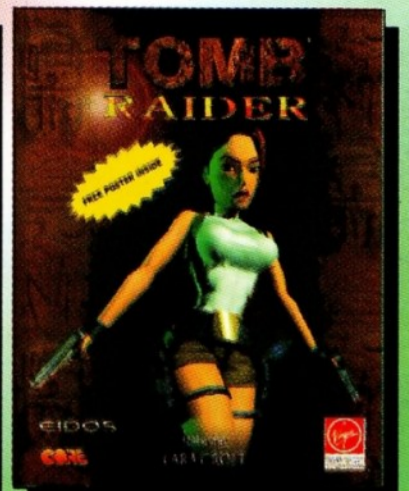
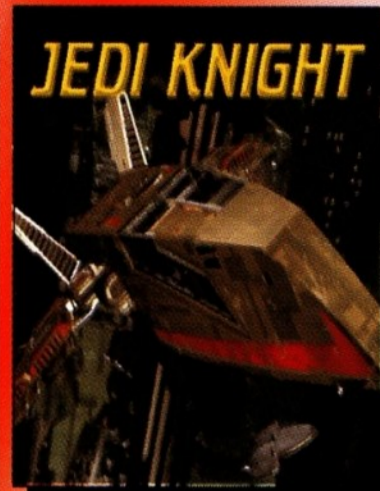
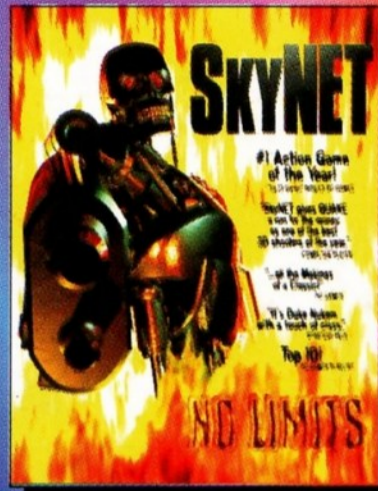
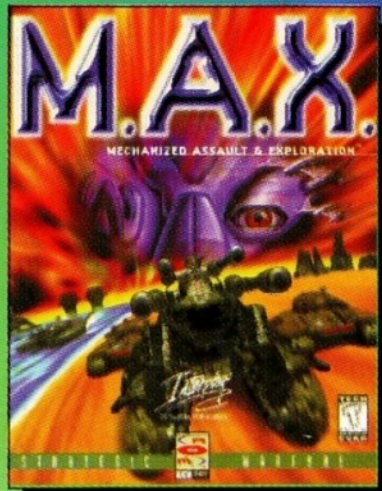
Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885, Fax: 2678546
Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817
Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480
Naprakész információk: a Teletext 375. oldalán
E-mail: info@automex.com www.automex.com
Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!



Fatar MIDI billentyűzetek és tartozékainak teljes skálája megtalálható bemutatótermünkben. Automex Media Store. 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Telefon: 351-5016, Tel./fax: 351-5017 Ugyanitt műsoros videokazetták audioCD-k és más kiegészítők kaphatók!

HA JÁTSZANI AKARSZ...

Nézz be hozzánk! A legnagyobb választékkal, a legújabb játékokkal és a legjobb árakkal várunk!



15%-os kedvezménnyel megrendelhető a Red Alert új küldetés CD-je, a **COUNTER STRIKE**. 16 új misszió, Tesla Tank, orosz szuperkommandós...

Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod!

A még meg nem jelent CD-ket **15% kedvezménnyel** rendelheted meg!

Vidékre csomagküldő szolgálat!

Virtual World PC CD Shop-ok:

Újpesti Centrum Áruház

II. emelet, Tel.: 169-5155/61-es mellék

Átrium Mozi (volt Május 1)

Bp., Margit krt. 55. Tel.: 316-0186

Újlaki Üzletház

1036 Bp., Bécsi út 34-36. I. emelet.

Tel.: 250-5200/122, Fax.: 250-5200